

СТРАНА ИГР

<http://игры.гам>

ЖАРКАЯ ЗИМА 1999-2000

СОВЕТЫ И
ТАКТИКА:
 • SEPTERRACORE •
 • REVENANT •
 • HoMM:ARMAGEDDON'S
 BLADE •

- THEME PARK WORLD •
- REPUBLIC: THE REVOLUTION •
- ULTIMA IX: ASCENSION •
- INDIANA JONES 3D •
- SEPTERRACORE •
- ABOMINATION •
- STARLANCER •
- RAYMAN 2 •
- OMIKRON •
- THIEF 2 •

стр.
028-029.

STORM

МОНИТОР **DELPHINUS** дружественный интерфейс



Новая линия мониторов **SyncMaster** серии **DELPHINUS**

Модель	SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	14" / Метал.	15" / FST	15" / Minineck	17" / FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	-	на русском	на русском
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года



Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™
на русском языке

Полностью цифровой

контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное

покрытие,

высококонтрастное

изображение.

Представительство компании Samsung Electronics в Москве

e-mail: info@samsung.ru, web-site: <http://www.samsung.ru>,

фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Москва (095) Формоза 234-2164, Вист 159 4001(10 линий), 288-7518, X-Ring 719 95 80, Олди 178-9044, Роксо 213 8001, CITILINK 742 6555, НИКС 216-7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472-6401, R&K 230-6350, Валга 299-5756, Лизард 490 65 36, Corvette 369 06 94, Intel 742 64 36, Сатурн 148 94 61, Техмаркет Компьютерс 214-2121, SMS 956-1225, Деникин 913 3959, M.Video 921-0353, Dester Computers 195-0239, Almer 261-7129, Сетевая Лаборатория 784-6490, Кит 181-3539, **Санкт-Петербург** (812) Вист-СПб 325 68 98, 327 9016, CONCOM 320-9080, Ладога 325 82 02, Мир Техники 325 07 30, 327 58 28, 325 43 80, MC-CHS 329-3673, МТ Компьютерс 186 95 90, Авэкс 110 13 13, Хи-квадрат 325 71 87, 327 65 45, RAMEC 277-8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, Новосибирск (3832) Нэта 54 10 10, Квеста 33 24 07, Адитон 28 54 53, МультиШтерн 53 44 44, Волгоград (8442) Вист 327 932, Ростов-на-Дону (8632) ТехноПолис 90 31 11, Вист-Дон 63 54 30, Микро Системс 63 57 77, Зенит 38 65 65, Краснодар (8612) Владос 64 28 64, 62 25 41, Трайд Мастер 55 50 40, Компьютерные системы 55 99 94, Окей 60-11-44, Сочи (8622) Юпитер-Ю 99 87 89, Владос 92 22 91, Новороссийск (27) Владос 22 64 42, Нижний Новгород (8312) Вист 67 79 05, Юст 30 16 74, Екатеринбург (3432) Формоза 59 18 68, Парад 22 55 83, Челябинск (3512) EMS 60 20 57, Оренбург (3532) Мехатроника 78 07 57, Иркутск (3952) Анком 510 510, Омск (3812) Вист 54 43 84, Надежда 31 56 58, Томск (3822) Intant 41 52 34, Элекс-ком 72 72 40, Ижевск (3412) Элми 23 20 26, Тула (0872) Вист 30 51 00, Калуга (0842) Вист-Ока 55 85 85, Рязань (0912) Комис 24 10 70, Казань (8432) Абат 76 95 59, Мэлт 64 25 84, Кемерово (3842) ККЦ 36 03 03, Самара (8452) Прагма 16 32 87, Ламберт 32 61 04, Такт-Софт 99 35 75, Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 66 40, Альба 22 94 53, Тюмень (3452) Комтех 46 65 94, Уфа (3472) Форте 35 89 14, Империал 53 42 22, Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 336-05, Хабаровск (4212) Амур 37 65 87, Находка (4236) EPSI 64 66 80, Владивосток (4232) Информационные Системы 26 90 55, Владтехно 26 81 87, Саранск (8342) Фарго 17 08 58, Ставрополь (8652) Инфа 77 77 77, Владимир (0922) Кант 32 60 80, Орел (0862) Трио 47 24 82, Пермь (3422) ИВС 46 65 94, Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 33 61

SAMSUNG

ELECTRONICS

ЧЕРНЫЙ ПЕРСИК НАЧАЛОСТЬ

стартуя 2000

ФОТОГРАФ К. ПОПОВ

Не знаю, что случилось на этот раз, но писем стало еще больше. В этот раз вашему вниманию предлагается настоящая антология «Обратной Связи». В этом номере в рубрике таинственным образом были затронуты все более-менее важные вопросы, были освещены самые животрепещущие проблемы и подняты самые волнующие темы. Радует наличие полноценной критики: хорошо уже то, что читатели неравнодушны к журналу. Приходит очень много писем, в котором читатели выражают свое недовольство внешним видом диска «Страны Игр». В очередной раз хочу напомнить, что в ближайшем будущем демо-диск ожидает самые серьезные изменения. Также напоминаю, что одновременно с этими изменениями откроется конкурс статей читателей. Все ваши работы, присланные в электронном виде, будут опубликованы на диске. Победители же займут заслуженное место авторов «Страны Игр». К настоящему моменту мы получили достаточно много работ, среди которых есть совершенно замечательные, так что уже можно говорить о первых претендентах на победу. Но перейдем к вашим письмам:



Дравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!!!

На днях приобрел очередной, 53 номер вашего (и нашего!) замечательного журнала, естественно, тут же перечел все «от корки до корки»... Знаете, по моему скромному мнению, не сочтите за лесть или просто мелкий подхалимаж, «Страна Игр» - одно из лучших геймерских изданий в нашей стране... и дело даже не в финской бумаге и в том подобных прибамбасах... просто читаешь журнал и создается впечатление... как будто сидишь в компании старых, добрых друзей-игроманов... и всякий вопрос рождает доброжелательный ответ, и хотя, может быть, перерастает в непонимание... но никогда это непонимание не перерастает во вражду... Увы!.. Если бы такое было на чатах в Интернете... Злы какие-то все стали... надело слушать беспрерывную ругань из-за предпочтений платформ, игр да мало ли чего еще... «Терпимее надо быть, господа, терпимее!!!» - как глас вопиющего в пустыне... и статьи в «СИ» как бальзам на израненную душу старого геймера... Но, однако хватит «слез и соплей»... приступим, так сказать, к «раздаче слонов»... Очень порадовал раздел писем (отдельный большой виват Дмитрию Эстрину!!!), с удовольствием прочитал ответ Дмитрия на письмо Сергея aka SeY (в номере 53) по поводу написания статей в журнале... Правда, тут сразу возникло несколько вопросов; так, например, почему материал, отправляемый в редакцию, должен быть обязательно в электронном виде??? Конечно, я понимаю, что такое требование обусловлено чисто техническими проблемами... но вот как быть тому, у кого выхода в И-нет - НЕТ!.. (Во как получился каламбур!..) По-моему, возможно задействовать и обычную почту... только чтобы послание было оформлено аккуратно и желательно распечатано на принтере... вот как у меня... (...от скромности не умру ;-).) Кроме того для выявленных талантов необходимо устроить наподобие конкурса на страницах «Страны Игр» - предположим, написание самого лучшего реевью на ту или иную игру... с вручением призов победителю, опубликованием нетленного труда, ну и так далее... Кстати, тут у меня возникла идея по поводу... Как я уже сказал, далеко не у всех геймеров есть выход в И-нет... так вот, а что, если устроить что-то типа локальной сети, НЕ имеющей выхода в Интернет? Пускай в редакции «СИ» стоит сервер и абонентами этого сервера станем мы, читатели «Страны Игр», живущие в Москве и области... Конечно, получается своего рода дискриминация по отношению к геймерам из других мест нашей огромной страны... но, согласитесь, 80 процентов читателей «СИ» проживают именно в Москве и области... и ведь такая сеть - только начало. Может быть, в будущем такая сеть затмит своим качеством знаменитую «паутину»... Впрочем, возможно мои пожелания - это пожелания дилетанта... поскольку в вопросах сети я и есть «ламер» (правда, в отличие от некоторых «специалистов», я не боюсь в этом признаться...) Уважаемый Дмитрий! Что вы думаете по всему вышесказанному?.. Есть ли в моих мечтаниях здравое зерно или все это беспочвенные фантазии отлученного по разным

объективным и не очень причинам от сети Интернет... Этот же вопрос адресую Сергею Долинскому, как признанному эксперту во всех сетевых делах...

С большой радостью мною прочитана информация в 53 номере о «планировании в будущем полностью обновить демо-диска»... Слава тебе господи, сподобились!.. Как бы не сглазить!..

Читая «Страну Игр», другие геймерские издания и, наконец, просто общаясь с господами геймерами, ваш покорный слуга обратил внимание вот на такой факт: многие, вроде бы и достаточно опытные игроки в настоящее время позволяют себе, так сказать, охвашивание Великой Игры всех времен и народов - Quake... Позволю себе привести пример на личном опыте... Где-то около полутора назад, на одном из достаточно известных чатов, я позволил себе упомянуть о том, что, дескать, какая это замечательная гамеса - QUAKE. И, между прочим, поставил ее (Кваку) вровень с Unreal. Что тут началось!.. Меня буквально смешали с неким продуктом... «Да это фуфло, отстой, да там на монстра 5 полигонов, не большие, и вообще это старье, пикселя в пол-экрана». И так далее и тому подобное... а когда я попытался аргументировано доказать, что я прав и что достаточно правильно настроить игру и, задав соответствующее разрешение, получить в итоге классный шутер, меня прямо обвинили в ламеризме и вранье... И ладно бы какие-нибудь отморозки, коих сейчас на большинстве чатов с избытком, а то вполне приличные люди... один господин даже приспал после на мыло длинное письмо, где на двух листах формата А4 пытался со знанием дела доказать, что это невозможно и по каким причинам невозможно.

Поэтому я и решил, написав небольшое руководство о правильной настройке QUAKE, предложить сей опус вашему вниманию с надеждой, что кое-что из написанного увидят в свет в «Уголке Гоблина» (Гоблину также персонально - «банзай»).

Итак, Quake, так сказать, в чистом виде, без поддержки... Владимир aka WlaDD, Химки.

Оооо, прошу прощения, но, к сожалению, всю статью опубликовать в рубрике «Обратная Связь» мы не имеем возможности. В «Уголке Гоблина», кстати, тоже, по причине ее временного (подчеркиваю - временного!) отсутствия. С другой стороны, не пойти навстречу было бы, мягко говоря, не очень хорошо, и в этом случае я вынужден сделать исключение - статья будет опубликована на одном из будущих дисков «Страны Игр», несмотря на то, что прислана не в электронном виде. Собственно, подобные исключения я буду делать и в дальнейшем, но ни о каких гарантиях в этом случае речи быть не может. Если статья напечатана на принтере и доступна к чтению, то, разумеется, будет опубликована. (Прошу прощения, господа геймеры, но в большинстве случаев у вас ужасный, просто жуткий почерк - не то что слова, буквы не разбрешишь). По поводу локальной сети, доступной чита-



magazine@gameland.ru

телям «Страны Игр»... Что ж, предложение было бы очень интересным, если не существовало бы в мире такой замечательной штуки, как Интернет. В конце концов, а что делать с официальным сайтом GameLand Online? Зачем развивать какую-то новую сеть, если уже есть Интернет? Так что могу лишь посоветовать, как можно быстрее, постараться обзавестись выходом в Инет.



Дравствуй, «Страна Игр»!

Пишу вам во второй раз. Я помню, - тема про платформенные споры вроде как бы закрыты, но вот некоторые письма все равно вынуждают писать следующее... (Следующий абзац я боялся этого вырезать, поскольку платформенные споры действительно закрыты... - Д.Э.)

Вот про игры, про их суть, про их прошлое, будущее, настоящее - другое дело. Это - тема интересная и разнообразная. Чужие мнения очень интересны, какими бы они ни были. Тут уж, в наше-то время вседоступности любых программ, игр и софта разного, человек (читай, любитель игр) будет относиться к игре так, как он думает на самом деле, а не от того, может ли он в нее играть или нет. (Хотя, согласна, некоторые ненавидят игру из-за того, что не сюжет в ней плох, не графика отвратная, а просто - не идет она на их компе и все тут, и это не фантазии, я сталкивалась с мнениями таких людей и не раз). Во-первых, я считаю, что: если ты любитель каких-то определенных жанров игр, а другие - так себе (скажем, не очень), то и не обсуждай игры из ненавистных тебе жанров - не имеешь права! А то начинают и так сик чистить... Во-вторых, когда судишь об игре, нужно выяснить, чего ты от этой игры хочешь (хотел бы), а главное, чего она хочет от тебя (в этом, может быть, и проблема вся). Ведь каждый может сказать: «Да этот (симулятор хоккея) ничего, но в нем совсем нет головоломок!» или «квест не совсем удался - у героя из оружия один меч, да и то он им только веревку разрубил». Это, конечно, бред, я надеюсь, люди до такого еще не дошли, но, по сути, многие суждения их - полная аналогия тем высказываниям. Этим грешат и некоторые читатели и, увы, некоторые авторы статей нашего с вами журнала (бывают предвзятые суждения, что подделать). Но, как я писала и ранее, журналом я довольна. И чего прицепились к дизайну, чего тут обновлять-то еще? Чего супер-нового можно в дизайне сделать, хотя нет: треугольная форма, лампочки по бокам, на каждой странице своя мелодия (прямо праздник какой-то!). Хорошо, что формат поменялся - теперь снова удобно и качество улучшилось - теперь снова красиво (а, может быть, даже красивше, чем до кризиса). И вообще - читала я его! (и, надеюсь, буду читать). Интересны новые замыслы насчет рубрик, только, я думаю, не стоит перебарщивать с железом (по крайней мере, не печатать то, что в каждом компьютерном журнале можно узнать, а что-то крайне интересное и полезное) и с кинообзорами (не сделайте такой ошибки, как в одном игровом журнале (надеюсь, понятно, каком) - фан-клуб популярного се-

риала - полный бред!) - пишите о разных (!) фильмах, тем или иным образом связанных с играми или, по крайней мере, с крутой компьютерной графикой.

Ну, спасибо, что прочли мое письмо, извините, если что не так - все люди грешны.

P.S. Кстати, танки, действительно, грязи не боятся.

Лиля М.

Aka Chelovek.

Что ж, интересное, а главное - остроумное мнение.

Вот только хочу возразить по поводу греховности некоторых авторов. Я, например, никогда в жизни не любил каких-то определенных жанров. И, честно говоря, считаю, что это глупо. Хорошие игры - они есть хорошие игры, вне всякой зависимости от того, в каком жанре они выполнены. Жанры - всего лишь попытка каким-то образом классифицировать игры, причем попытка не самая удачная. Лет десять назад были, к примеру, бродилки и стрелялки. Где они сейчас? Превратились в adventure/RPG и action'ы с видом от третьего лица! Ничего подобного. Просто появились новые игры. Что, кстати, сейчас делают поклонники квестов? Готов поспорить, что играют в Tomb Raider или в лучшем случае - в Nocturne. В любом случае, спасибо за интересные предложения, наши дизайнеры всерьез задумались о создании треугольного журнала с лампочками...

Здравствуйте уважаемые сотрудники редакции «Страны игр».

Спасибо вам за вашу работу, за то, что ни один номер журнала нельзя назвать неинтересным (имею в наличии почти все номера), за то, что несмотря ни на какие критические дни в нашей экономике, журнал стоит намного дешевле, чем мог бы. Например, у нас в Брянске он стоит 65 рублей, и за эти деньги я покупаю первоклассный по содержанию и оформлению журнал + CD, который иногда не читается или читается, но с большими направлениями моего многострадального 40 скоростного сидирома. Но это не важно, за такие деньги даже такой кривой сидир не купишь, тем более, что получаешь два в одном по цене первого (т.е. журнала+).

Что касается самого журнала - the best forever!!! Без всяких сомнений лучшее издание своего рода в России. На этом хвалить прекращаю, а то Вы там расслабитесь, представляя себя на Олимпе славы ;). Жаль что поругать-то и не за что (с моей точки зрения) - это у меня хорошо получается, да и полезно это для профилактики.

Ну а теперь о том, ради чего я пишу это письмо.

Как говорил небезызвестный

Гордон, кому не нравится слушать «Серебряный дождь» - выключите радио, не занимайтесь самоизоляцией. Вот и я о том же, кому не нравятся разделы «Коды» и «Прохождение», не читайте их! Но зачем же так сразу - не нужны и все. Они наверное ущемляют самолюбие тех людей, которые с красными выпущенными глазами пытаются осилить какой-то трабл, но не могут по причине нехватки патронов в шотгане или мозгов в черепной коробке, а их потные трясущиеся руки тянутся к заветному журналу, открывают ту самую ненужную страницу ненужного раздела, а непослушные пальцы вводят этот ненавистный код! Ага, вот ты и попался, твое самолюбие тебя застукало с поличным - как же так, ты, самый крутой геймер в мире, не смог осилить какого-то виртуального монстра без помощи разработчиков игры. Да! Вот именно разработчиков (ну в большинстве случаев), ведь

это они предусматривают такую возможность, и поверьте, не такие они дураки, чтобы делать ненужные вещи! Это то - что касается кодов, ну а насчет прохождений, конечно, не очень умно, а может даже глупо, сидя с журналом на коленях, проходить игру шаг за шагом, но если человек натолкнулся на серьезную проблему, то почему бы и не подглядеть. Мне лично даже интересно пройти всю игру самому, а потом сравнить это с прохождением, напечатанным в журнале, и, кстати, сделал вывод, что даже линейную игру можно пройти по разному.

И самое главное - НЕХВАТКА ВРЕМЕНИ. Я геймерю уже 10 лет, начиная с программируемых калькуляторов и заканчивая своим РП, время идет и мне уже 24 года, работаю, женат - но при всем этом настоящий фанат компьютерной техники и вытекающих отсюда игр. Так как я прилежный работник и любящий муж, то приходится все меньше уделять времени на уничтожение толпич монстров, поиск звездной аптеки (с бутылочкой медицинского спирта;) и прохождения одного и того же места в игре по сохранялке. Для меня вышеизложенные разделы - гарантия успеха на работе и крепкой семье ;). А для тех, кому жалко платить за ненужные разделы, используйте эти листочки по иному назначению - как коврик для мышки (а вы что подумали? ;). Для меня, например, все разделы интересны, так как написаны талантливыми людьми, да и кирзовоз расширить никогда не помешает.

Теперь вопрос - когда же будет Quake III Arena, неужели отложили выход?

В конце, чтобы не быть, как бы это покультурнее сказать, анонимусом, пишу свои данные...

Чепурной Роман АКА Rem, г. Брянск+ remarks@mail.ru

P.S. Для любителей Galaxy+, я один из разработчиков нового вышупа под Винды, заходите на сайт www.wgva.galaxy.game.ru, обещаю Вам, что не пожалеете+ (вышуп freeware, никаких денег!). Мило руководителю проекта - vadim@rccs.bryansk.ru

Спасибо за настоящее психологическое исследование, объясняющее причину нелюбви некоторых геймеров к кодам и прохождениям. Посмеялись от души. Такое большое спасибо, что назвали сидик кривым, век этого не прости. Кстати, СД-привод заменить не пробовали ;-))? Что касается Quake III Arena, то с ним все в порядке. Приколисты-разработчики выпустили (вы только послушайте) - тест демо-версии! Наверное, все для того, чтобы нельзя было сказать, что Unreal Tournament лучше. Дескать, у него полноценная демо-версия, а у нас только тест...

ривет!

Я поклонник СИ с № 8 (41) 1999. Я уже давно хотел написать вам, но никак не решался. Ну а теперь, всё-таки решился.

Прощу вас, не слушайте там всяких Viper'ов!

Юмор должен быть! Тем более, что плоские шутки господин Назаров «отпускает» крайне редко (и то, от них всё равно появляется еле-еле заметная ульбка). Зачем вы печатаете эти «платформенные споры»? Лучше напечатали бы коды, которые просят опубликовать читатели. От этого хоть какой-то прок есть. П Р Е Д У П Р Е Н И Е !!! Сейчас пойдёт куча критики!!! (без неё не обойтись!) ПОСТЕР. Постер такой маленький? Почему он прикреплён к журналу скрепками? Вы сами бы повесили к себе в комнату постер с дырками по середине? Уважаемая редакция! Куда делся первоклассный плакат? Надо действовать! Кстати. Гарик Б.И. в № 21 (54) правильно подметил. Плакаты А vs. Р и DK2 самые лучшие за последнее время. Таких бы побольше. Ну а теперь разрешите «посравнивать» вас с немецкими журналами. В Германии журналы выходят один раз в месяц. Количество страниц колеблется около 200. Почти у всех изданий к журналу прилагаются 2 CD-ROM'a и один плакат. На дисках кроме прибл. 20 демо-версий десятки патчей, драйверов для новейшего аудио- и видео-железа. Ещё на диске свеженькие карты и уровни, которые редакция только что скачала с инета, а ещё и трейлеры и всякого рода примочки. Итого получается 2 CD-ROM'a по 600 MB каждый. А у вас чё на диске? Каждый раз Internet Explorer, Quick Time, Media Player... Вот, например, демки DeltaForce2 и GTA2 у вас два месяца на сайте для скачивания предоставлены. Так вместо IE, QT и MP вы лучше бы сразу засунули эти демки на диск 18(51) или 19(52) выпуска. А ещё у вас пылится видеоролик к Dark Reign 2... (вы поняли, на что я намекаю). Кто-то из читателей уже выражал мысль насчёт того, что стоило бы выпускать один журнал в месяц. Отличная мысль. Он был бы тогда страниц на 200, с двумя сидюшками и, конечно, с хорошим плакатом. А почему у вас нет страниц юмора, где были бы анекдоты про программистов, всякие смешные картинки? С дизайном у вас всё в порядке. Вот только почему в рубрике «письма читателей» всё время нарисованы бабы?

Ну а теперь мой вопрос ко всей редакции:

Как вы думаете? Кто победит - Q3Arena или Unreal Tournament?

Только вы не обижайтесь. Несмотря на всё, вы классная редакция, которая выпускает классный журнал.

Продолжение на стр. 104

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Creative Sound Blaster Live! от 55
Creative Sound Blaster AWE64/AWE32 от 33
Diamond Master Sound MX 300

КОЛОНКИ

Altec MultiMedia Speakers ACS 45 ACS 48 ACS 40
ADA 305 ADA70 ACS295

Cambridge Sound Works MLI

170/691/699/
818/280

ПРИНТЕРЫ

Epson Photo 700/750
Stylus Color 640/740/900

HP Laser Jet 1100/2100/3000
DeskJet 610/710/720C/820/
870/1100/1200

Mustek 600/6000 1200/12000 SCSI/USB/LPT
Umax Astra SCSI/USB/LPT

AMD K6-266/
16/3,2Gb/8xCD/
SVGA/Sound 265\$

AMD K6-II-300/32/
4,3Gb/24xCD/
AGP SVGA/Sound 345\$

PII Cel-400/32RAM/4,3Gb/
40xCD/8M AGP SVGA/Sound 400\$

PII Cel-500/32RAM/
4,3Gb/40xCD/
8M AGP SVGA/Sound 500\$

PII - 350/32RAM/
4,3Gb/40xCD/
8M AGP SVGA/Sound 480\$

PII - 500/64RAM/4,3G/
40xCD/8M AGP SVGA/
Sound 640\$

ВИДЕОКАРТЫ МОНИТОРЫ

3D Blaster® AnnihilatorT – Viewsonic GeForce256T 15" E651 от 154

ASUS V3800, V3800TVR 17" GF775 от 400

V3800 Ultra – 16-32 Mb 17" GT775 от 380

Creative 3D Blaster TNT-2/TNT-2Ultra 17" PT775 от 459

TNT-2/TNT-2Ultra 17" PS775 от 400

Diamond Viper V770, V770 Ultra 17" 1770A от 242

ATI Rage 128 15" 1570A от 162

Magnum, Furey Matrox G200 G400

15" -17"-19"-21" (без комментариев)

DVD Drive

Pioneer, 5x, SCSI 143

Toshiba, 5x, SCSI 147

Pioneer, 10x 103

Toshiba, 6x 85

Samsung, 5x 64

Creative 2240E, 2x 58

DVD Decoder Creative 64

Diamond 1000 63

RealMagic Hollywood+

DVD-KIT, Creative, 2x 124

DVD RAM Toshiba, KIT 450

DVD RAM Disk 5,2Gb 34

Все компьютеры сертифицированы

и безопасны в работе

АЛТАЙ
ОГНЬ
ООО «АЛТАЙ» УЛ. БАШИЛОВСКАЯ Д. 1 СТР. 1 ТЕЛЕФОНЫ: (095) 945-39-08, 945-37-94
ЖЕЛАЙ! – Под заказ соберем что угодно!

СОДЕРЖАНИЕ

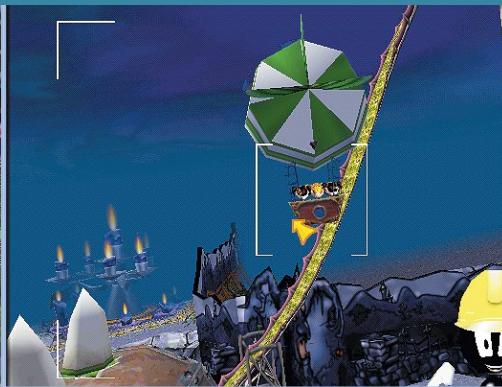


THEME PARK WORLD

THEME PARK WORLD



THEME PARK WORLD



028

STORM

Если задуматься, то до сих пор в России не вышло ни одной игры, которую можно бы назвать современной с технологической точки зрения. Оригинальные – были, хорошие – были, очень хорошие – тоже, а вот попробуйте-ка назвать хоть одну созданную нашими разработчиками игру с высокотехнологичным трехмерным движком? Похоже, первой такой игрой станет «Шторм». Однако проект этого интересен не только своей графикой. «Шторм» – будущий хит. И в этом не может быть никаких сомнений.



ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Offroad	47	Sim Theme Park	56	PS	Rayman 2	62
Abomination	69	Omkron: Nomad Soul	60	StaLancer	24	Omkron: Nomad Soul	60
Creatures 3	72	Phoenix	44	Storm	28	StaLancer	24
Force Commander	20	Rayman 2	62	Stunt GP	46	Stunt GP	46
Heroes III: Armageddon's Blade	74	Republic: The Revolution	14	Thief 2	16	DC	48
Indiana Jones and the Infernal Machine	50	Revenant	80	Ultima IX: Ascension	12	Berserk	47
Nocturne	64	Septerra Core	66, 88	Атлантида 2	49	Omkron: Nomad Soul	60
						Republic: The Revolution	14

Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

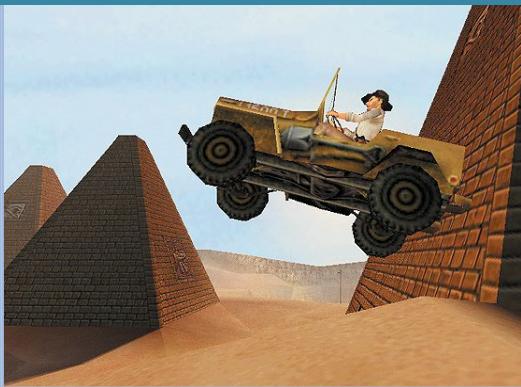
COVER STORY

056

THEME PARK WORLD

Запутанное название игры имеет довольно сложную маркетинговую природу. Различные комбинации «Sim», «Theme», «Park» и «World» предназначены, скажем так, для разных аудиторий. Европейцам, к примеру, придется по душе Theme Park World. А вот если бы вы были американцем, то вы бы испытали вполне законный восторг по поводу неизвестно откуда появившейся приставки «Sim». И вовсе не потому, что в Америке так любят симуляторы (скорее, наоборот). Просто на родине попкорна и гамбургеров творчество Maxis, создателя бесконечной серии Sim, предпочитают всему остальному.

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE



050

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Свои маленькие и большие подъемы и падения случаются с каждой командой разработчиков и уж, конечно, с любым издательством. Последний год выдался у LucasArts, по крайней мере, с творческой точки зрения, далеко не самым удачным. Совершенно проходные проекты по мотивам Star Wars Episode I, да и вообще чрезмерная увлеченность компании новоприобретенной Вселенной порождали в наших умах самые черные мысли относительно будущих игр от некогда одного из самых любимых издательств.

002 ПИСЬМА LETTERS

НОВОСТИ NEWS

006 Индустриальные новости
008 Игровые Новости

012 ХИТ? PREVIEW

012 Ultima IX Ascension
014 Republic: The Revolution
016 Thief 2
020 Force Commander
024 StarLancer
028 Storm

030 X-FILES

030 Жаркая зима 1999/00

036 ОНЛАЙН

036 Последний апгрейд
038 Asheron's Call – опыт выживания
040 Quake. Избранное. В Ru-net'е
042 Artefact: у истоков империи

044 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

044 Phoenix
046 Stunt GP
047 Offroad
048 Berserk
048 Bouncer

049 ОБЗОР REVIEW

049 Атлантида 2
050 Indiana Jones and the Infernal Machine
056 Theme Park World
060 Omikron: Nomad Soul
062 Rayman 2
064 Nocturne
066 Septerra Core
069 Abomination
072 Creatures 3

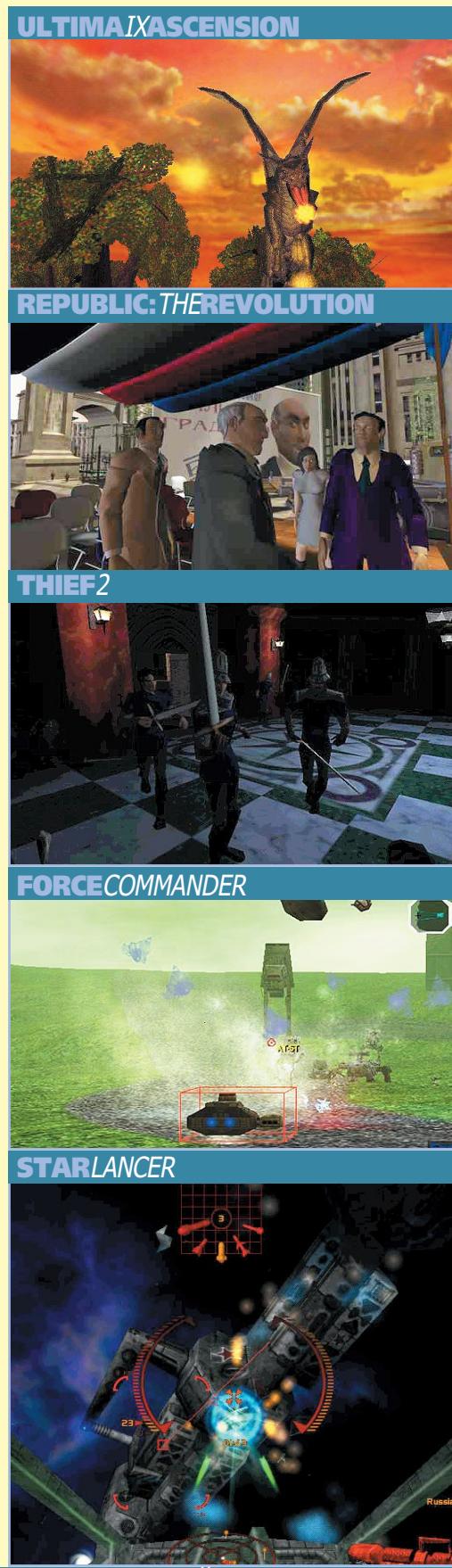
074 ТАКТИКА TAKTIX

074 Heroes III: Armageddon's Blade
080 Revenant
088 Septerra Core

094 КОДЫ

096 ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AD&D

103 ПИСЬМА LETTERS



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	017, 021, 025	E-Shop	058	Журнал «Хакер»
3 обложка	Руссбит	019	Бука	059	Leco
4 обложка	1С	023	Zenon	073	Журнал «OPM»
001	Станция 2000	027	Megatrade	093	DVD-Shop
003	Альт-Марк	035	Онлайн «СИ»	095, 103	Полигон
007	Спецвыпуск «Хакер»	037	DataForce	099	Спецвыпуск «СИ»
011	Техмаркет	041	Radio.ru	101	RRC

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru изатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-master
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Сергей Долгов обложка
Сергей Лянге serge@gameland.ru дизайн и верстка
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка
Иван Солякин ivan@gameland.ru дизайн и верстка
Михаил Огородников/michel@gameland.ru дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветodelение
Еванд Мовсисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер отдела

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» учредитель и изатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Глачвотчамп, а/я 652
Web-Site <http://www.gameland.ru>
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламирующиеся. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

**Хочешь издавать
свою «Страну Игр»?**

Коммерческое предложение
региональным издателям

**Теперь вы можете
самостоятельно издавать
журнал «Страна Игр»**

**Подробнее по телефону
937-52-31**

E-Mail: dmitri@gameland.ru



ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ

НОВОСТИ

ЭКСПЕРТ:

Борис РОМАНОВ

E-mail: borisr@gameland.ru



Этот выпуск индустриальных новостей мне приходится начинать с печального сообщения о том, что компания 3Dfx на прошлой недавно выставке Comdex официально анонсировала свои новые модели видеокарт, которые будут известны под именами Voodoo 4 и Voodoo 5. Да, я не ошибся и это не шутка: 3Dfx действительно анонсировала сразу и четвертое, и якобы пятое поколение своих известных акселераторов, которые, на самом деле, будут работать на одном и том же чипе. Эти продукты мало того что практически ничего нового с собой не принесут, так еще и поступят в продажу лишь в марте 2000 года, что, собственно говоря, и заставляет отнести меня это сообщение к разряду печальных.

Однако все эти нелепые анонсы просто в очередной раз доказали нам простую истину, что в игровой индустрии лидерство не может быть вечным и его нельзя просто так передать по наследству. Такое этот случай с 3Dfx, который отчетливо показал нам то, в каком тяжелом положении сегодня находится бывший лидер индустрии, еще раз напомнил о том, что очень часто успех ждет тех из нас, кто, на самом деле, к нему совсем не готов. Или, вообще, некоторым он достается совершенно случайно, и они просто не знают, ни что с ним делать, ни как его повторить. И все эти прописные истины никто из нас не должен забывать никогда.

Тем не менее, совсем не об этих пресловутых вудах и пойдет речь чуть ниже. В мире электронных игр, слава Богу, за последнюю пару недель произошло немало других, более значительных и интересных событий, о которых можно и нужно сегодня рассказать как можно подробней. А про Voodoo 4 вам поведает в подробностях кто-нибудь другой, правда, уже в следующий раз. Тем более что от подробного отчета о новых начинаниях 3Dfx, к сожалению, уже ничего в мире компьютерных игр не изменится. Однако о следующей новости, которую по праву можно назвать самой значительной за последние времена, стоит рассказать поподробней. Итак, французская компания

INFOGRAMES НАКОНЕЦ-ТО ПРИОБРЕЛА ИЗДАТЕЛЬСТВО GT INTERACTIVE.

И сделала она это без лишнего шума и гама, попросту выложила за еще одного бывшего фаворита американского игрового рынка какие-то там 135 миллионов долларов. Взамен же она получила такое богатство, о котором ей пару лет назад не приходилось и мечтать. В общем, Infogrames теперь всерьез и надолго обосновалась в Америке и готова потешить там любого, включая даже Electronic Arts.

Столичная GT Interactive стала уже не знаю каким по счету крупным издательством, чьим владельцем является та или иная французская компания. И этот факт наводит на совершенно закономерные в этом случае мысли, что в дружественной нам Франции кто-то щедро и целенаправленно финансирует вторжение различных Titus'ов, Hava's'ов и Infogrames'ов на мировой рынок электронных игр. А ведь уже сейчас французским компаниям принадлежат такие издательства, как Interplay, Virgin, Sierra,

Blizzard, Accolade, и вот теперь GT Interactive. И на этом их совместная экспансия явно не закончится.

Но вернемся к теме. К счастью для нынешних сотрудников GT, вышеописанная сделка будет завершена лишь во втором квартале следующего года. Соответственно, до этого знаменательного момента, скорее всего, в структуре компании не произойдет никаких изменений. Однако, что будет с компанией после этого - пока не знает никто, и поэтому нам не остается ничего большего кроме как перейти к другой, не менее шокирующей новости.

MERRILL LYNCH СНОВА ГОВОРИТ О SONY.

Одна из самых крупных и уважаемых инвестиционных компаний в мире, Merrill Lynch, клиентом которой является корпорация Sony, в очередной раз решила поведать миру о том, что она думает о такой штуке, как PlayStation 2. И хотя принимать за чистую монету нижеприведенные факты не стоит (прошлый прогноз Merrill Lynch по этому же поводу сбылся лишь на 50%), обратить на них внимание просто необходимо.

Итак, внимайте.

Начнем с того, что Merrill Lynch ожидает, что в первый год жизни PlayStation 2 Sony сможет продать по всему миру чуть ли ни 15 миллионов штук своей новой консоли. Общий же ее «тираж» к 2004 году должен достигнуть 100 миллионов.

Для сравнения, суперуспешная PlayStation за всю свою жизнь была продана в количестве 65 миллионов штук. К сожалению, Merrill Lynch забыла в своем докладе упомянуть о том, каким образом Sony сможет произвести на свет такое количество приставок за такой короткий срок, однако для привлечения к Sony инвесторов этого и не нужно. С другой стороны, данная компания предполагает,

что выпуск PlayStation 2 в первый год принесет с собой Sony убытки в размере 250 миллионов долларов (себестоимость PlayStation 2 была оценена в 500 американских долларов, при том что ее розничная цена составит лишь 370-380 зеленых бумажек), и это не считая тех денег, которые Sony потратила и еще потратит на ее разработку и внедрение в производство. Таюке Merrill Lynch забыла упомянуть о затратах на разработку игр для нее, но это уже мелочи, не так ли? По мнению Merrill Lynch, розничная цена на PlayStation 2 будет снижена до более-менее приемлемых трех сотен долларов лишь в 2001-2002 году.

Так почему же тогда PlayStation 2 будет ждать такой ошеломительный успех, которого за десять лет не смог добиться даже сверхпопулярный GameBoy? Инвестиционная компания считает, что таких результатов Sony сможет добиться благодаря тому, что ее новая приставка станет все-таки не просто очередной приставкой, а неким универсальным устройством, которое сможет заодно проигрывать и игры. Этим сумасшедшим прогнозом, которые были явно сделаны без учета влияния на жизнь PS2 конкурирующих с ней платформ (а именно PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo Dolphin, Matsushita Dolphin, не говоря уже об обычных проигрывателях DVD), естественно воротит и сама Sony, которая, не моргнув и глазом, обещает выпустить, а значит и продать, 4 марта 2000 года целый миллион своих новых консолей (и это по цене в 370-380 долларов).

Честно говоря, адекватно реагировать на все вышеприведенные прогнозы и высказывания пока не представляется возможным. Та ситуация, которую пытаются представить нам Sony, аналогов в истории просто не имеет, а этот факт значительно затрудняет проведение ее качественного анализа. Никто до сих пор не знает, как конкретно отреагирует тот же японский рынок на выпуск такого, прямо скажем, неординарного продукта, и никто до сих пор не знает, как на него отреагируют как явные, так и тайные конкуренты. Тем не менее, уже сегодня ясно одно: Sony для достижений своих целей будет использовать все доступные ей средства, начиная от беспардонного запудривания мозгов журналистам и потенциальным покупателям (вы еще не забыли о 70 миллионах полигонов в секунду, которые мы на PS2 так и не увидели?) и кончая сккупкой на копию разработчиков и их хитовых игр.

Но не только Sony смогла поразить нас в последнее время своими смелыми высказываниями и прогнозами. Ее примеру последовала Sega, чей председатель совета директоров сообщил обалдевшим журналистам о том, что

DREAMCAST СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМОЙ SEGA.

Причем независимо от того, как сложится ее дальнейшая судьба. Такое заявление, вполне возможно, было продиктовано тем, что Isao Okawa (член совета директоров 90 компаний, годовой оборот которых превышает 8 миллиардов

долларов) знает об индустрии видеоигр что-то такое, что нам, простым смертным, пока неизвестно. А быть может, Okawa просто был неправильно понят американскими журналистами, падкими на различные сенсации.

Тем не менее, если верить присутствовавшим на его пресс-конференции журналистам, то выходит, что будущее Sega, по мнению Isao Okawa, лежит в Интернете, в то время как Dreamcast станет лишь отправной точкой развития этой компании в вышеназванном направлении.

По мнению Isao Okawa, после того как электронная торговля (e-commerce) получит безоговорочное признание, следующим шагом станет развитие других электронных служб. И именно на рынке этих самых служб (которые принято называть e-services) Sega планирует занять лидирующие позиции, ну или, по крайней мере, достойное место. Естественно, самой главной услугой, которую сможет предоставить в сети компания Sega, станут ее игры, которые, по мнению Okawa, станут основной причиной роста популярности такого рода деятельности в мире. На данный момент у Dreamcast имеются все шансы стать тем порталом, через который Sega сможет поставлять потребителям свои услуги. Однако в индустрии видеоигр, опять же по мнению Okawa, могут в ближайшие годы произойти такие изменения, которые смогут позволить Sega безболезненно отказаться от производства своих приставок и сконцентрировать все свои усилия на производстве игр.

Что же это за изменения и когда нам стоит их ждать, никому узнать так и не удалось, поэтому будем пока относиться к вышеперечисленным заявлениям лишь как к очередным мечтам всплывшим у японского старца.

Однако все эти слова о том, что Sega намерена покинуть рынок «железа», пока откровенно не вяжутся с ее официальными планами выпустить для Dreamcast Zip Drive и цифровую камеру, а также с ее неофициальными планами снабдить DC проигрывателем DVD. Так что будем дальше следить за развитием событий. Но не только одна Sega собирается занять соответствующие ее статусу позиции в Интернете. Так, скажем,

EIDOS И NAMCO РВУТСЯ В СЕТЬ

с не меньшим рвением, чем Sega. Первая, к примеру, потратила целых 55 миллионов долларов на покупку 20% компании Maximum Holdings, которая поможет ей застолбить свое место в великой и могучей Сети, через которую Eidos планирует распространять в будущем свои игры. Вторая же потратила 16 миллионов долларов на покупку компании Virtual Music Entertainment Inc, причем точно для тех же самых целей. В общем, перед нашими глазами явно формируется какой-то новый рынок, о котором все говорят и на который все сразу решили попасть. Чем все это закончится - пока не ясно, так что будем ждать дальнейшего прояснения этой странной и запутанной ситуации.

ХИТ-ПАРАД

AMERICA PC

1. AGE OF EMPIRES 2	MICROSOFT
2. DEER HUNTER 3	GT INTERACTIVE
3. CABELA'S BIG GAME HUNTER 3	ACTIVISION
4. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR	MICROSOFT
5. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX GOLD	RED STORM
6. ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
7. TIBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS
8. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	RED STORM
9. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR PRO	MICROSOFT
10. STARCRAFT	HAVAS

АМЕРИКА ВИДЕО

1. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2. POKEMON RED	NINTENDO	GB
3. POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
4. POKEMON PINBALL	NINTENDO	GB
5. POKEMON SNAP	NINTENDO	N64
6. KNOCKOUT KINGS 2000	ELECTRONIC ARTS	PSX
7. CRASH TEAM RACING	SONY	PSX
8. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PSX
9. DRIVER	GT INTERACTIVE	PSX
10. SUPER MARIO BROS. DLX	NINTENDO	GB

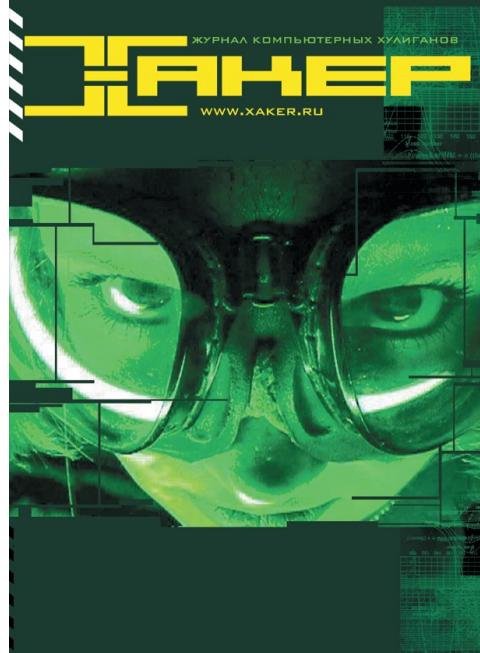
АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. FIFA 2000	ELECTRONIC ARTS	PSX,PC
2. FINAL FANTASY 8	SONY	PSX
3. DINO CRISIS	VIRGIN	PSX
4. AGE OF EMPIRES 2	MICROSOFT	PC
5. HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	DC
6. S.W. EP.I: THE PHANTOM MENACE	ACTIVISION	PSX,PC
7. POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
8. POKEMON RED	NINTENDO	GB
9. TARZAN	DISNEY	PSX,PC
10. GTA 2	ROCKSTAR	PSX,PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. CHRONO TRIGGER	SQUARE	PSX
2. ARC THE LAD 3	SONY	PSX
3. PAC-MAN WORLD	NAMCO	PSX
4. PALORI! PRO JR. VOL.2	MITSUI&CO	PSX
5. SUPER ROBOT WARS 64	BANDAI	N64
6. DERBY STALLION 99	ASCII	PSX
7. DRAGON QUEST 1&2	ENIX	GB
8. LANGRISSE MILLENIUM	MASAYA	DC
9. WORLD SOCCER WINNING 11-4	KONAMI	PSX
10. SEAMAN: FORBIDDEN PET	SEGA	DC

Америка совершенно сошла с ума на почве Pokemon'а. Все пять присутствующих в настоящий момент на рынке игр, посвященных вылавливанию и выращиванию безумных зверушек от Nintendo оказались на верхних ступеньках в списках рекордсменов продаж. Новенький Pokemon Yellow продан миллионным тиражом всего за десять дней. Первый полнометражный мультфильм по мотивам одноименного мульти сериала собрал в кинотеатрах более 50 миллионов долларов всего за пять дней проката. Вне всяких сомнений, Nintendo не только удалось совершить невозможный прорыв на американском рынке, но и довести уровень детского сумасшествия до самых высоких японских стандартов. Что будет дальше - страшно даже подумать! Остается надеяться, что будущий Dolphin не стартует в результате лишь с парочкой эксклюзивных Pokemon'ов... Из других интересных событий в чартах хочется отметить легко прогнозировавшийся успех Age of Empires II, а также, продолжающуюся в Японии жуткую моду на порты некогда сверхпопулярных RPG с Super Nintendo на PlayStation.



не проспи!
СПЕЦИАЛЬНЫЙ
ВЫПУСК

В ПРОДАЖЕ
С 22 ДЕКАБРЯ

**САМЫЕ
ЛУЧШИЕ
МАТЕРИАЛЫ
ПЕРВЫХ
ЧЕТЫРЕХ
НОМЕРОВ**



НОВОСТИ игрового мира

ЭКСПЕРТЫ:

E-mail:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru



Если после прочтения игровых новостей у вас сложится впечатление, что 90% разработчиков - это стадо ленивых баранов, то вы в этом мнении будете не одиноки. Вывод этот очень печальный, хотя и закономерный, принимая во внимание то состояние, в котором находится индустрия электронных игр на данный момент. Многие могут с ним не согласиться и сказать, что все далеко не так плохо, как может показаться. Пусть на каждую оригинальную игру приходится по десятку сиквелов и пускай на каждого талантливого разработчика находится по сотне, мягко говоря, его подражателей. Однако нам это все равно безумно нравится, причем нравится таким, как оно есть. И с этим очень трудно поспорить. Ведь, в конце концов, разработчики - это точно такие же люди, как мы, а вся игровая индустрия просто удовлетворяет наши с вами потребности так, как только может.

Поэтому не стоит расстраиваться. Нужно просто читать «Страну» и быть всегда в курсе последних новостей.

SONY ОТЛОЖИЛА GRAN TURISMO 2

Причем на неизвестно какой срок. Европейское отделение Sony говорит о том, что эта игра поступит в продажу 27 января 2000 года, американское отделение обещает выпустить ее в свет 7 декабря этого года, а японское отделение Sony официально перенесло дату выхода своего потенциального мегахита с 25 ноября на 11 декабря. И какая из этих трех дат верная, никто толком сказать не может.

На самом деле, скорее всего были правы европейцы, так как логика подсказывает, что для Sony было бы намного выгодней выпустить в свет GT2 именно в конце января, чтобы этой игрой как можно больше признить значение выхода третьего февраля на Dreamcast игрушки Resident Evil Code: Veronica. Однако Sony в своих решениях может и не руководствоваться подобной логикой. Для нее, возможно, более важным является выпуск GT2 под конец квартала, чтобы отчитаться перед своими акционерами о полученной прибыли.

А какая из этих двух точек зрения на этот вопрос возврат верх, мы узнаем уже очень скоро.

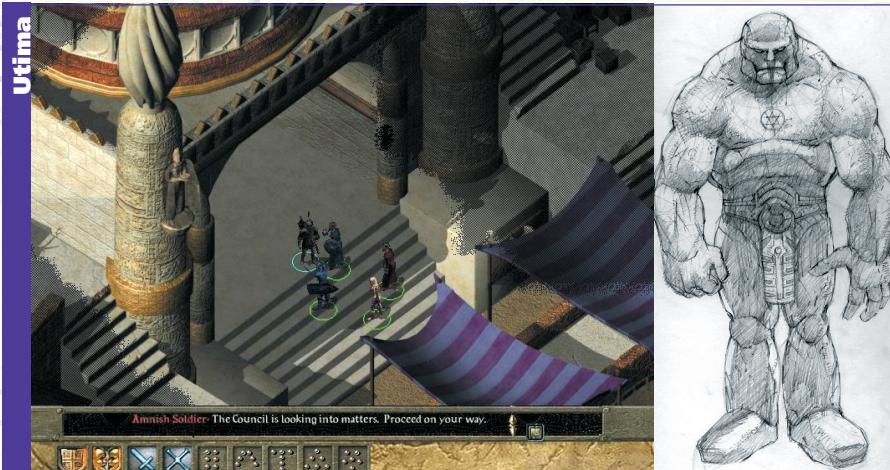
NAUGHTY DOG ДЕЛАЕТ ПРОЗРАЧНЫЕ НАМЕКИ

По поводу своей первой игры для PlayStation 2. Если вы еще не забыли, то именно эта команда была ответственна не только за создание ужасной драки Way of the Warrior для 3DO, но и за воплощение в жизнь суперпопулярного сериала Crash Bandicoot для PlayStation. Так вот, судя по всему, на PlayStation 2 нового Crash'a от Naughty Dog мы не увидим (правда на эту линейку игр принадлежат Universal, и она может нанять для реализации нового Crash'а кого угодно). Вместо этого наши молодые и талантливые клоноделы решили создать для PS2 нечто оригинальное и не связанное с их прошлыми работами (идет разговор о создании игры вокруг некоего волостного персонажа, одетого в сверкающие доспехи). Более того, данный проект, который сегодня проходит под кодовым названием «Y», будет подготовлен не к выходу в свет PlayStation 2, а к ее второму рождеству. Вот так вот.

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ (В НАШЕЙ РЕДАКЦИИ) ИГРА ДЛЯ N64 ВЫХОДИТ В МАРТЕ!!!

И речь здесь не идет о долгожданном продолжении Golden Eye, известном под именем Perfect Dark (хотя такие мы загадочные), появления на прилавках которого мы, честно говоря, ждем только следующей осенью. Та игра для N64, которую ждет вся без исключения редакция «Страны Игр», называется Ogre Battle 64.

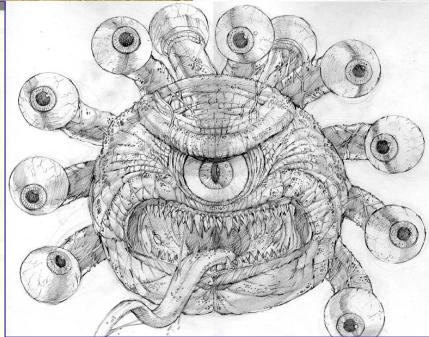
Об этой пошаговой стратегической игре от известной японской команды Quest мы можем говорить часами, но здесь мы этим заниматься не будем. Вместо этого мы снова обратим ваше внимание на то, что американское представительство компании Atlus официально объявило о том, что оно намерено выпустить перевод этой замечательной стратегической RPG на английский язык уже в марте 2000 года. А пока все фанаты подобных игр



BALDUR'S GATE II

Black Isle Studios и BioWare Corp на днях анонсировали выход в конце 2000 года продолжения своей суперпопулярной игры Baldur's Gate, получившей название Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Этот проект будет вновь разрабатываться при поддержке Wizards of the Coast и TSR и будет использовать в своей основе все тот же «движок», что и в первый раз.

К сожалению, а может и к счастью, в Baldur's Gate II мы не увидим ничего особенно нового. По заявлению разработчиков, в нем обещается более интересная история, более

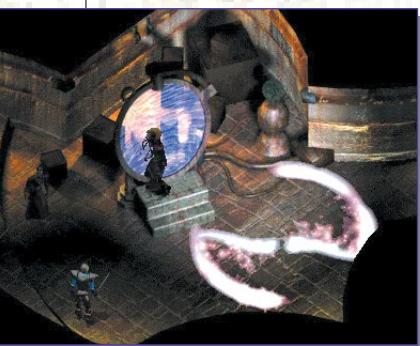


OUTCAST 2 БУДЕТ ПОЛИГОННЫМ

Несмотря на то, что до предполагаемого выхода продолжения в меру популярной приключенческой игры Outcast от Infogrames остается еще очень много времени, ее разработчики уже успели поделиться с прессой подробностями своего нового проекта.

Начнем с того, что для претворения его в жизнь они намерены использовать полигонный «движок», который будет поддерживать использование акселераторов. Соответственно от волчков им придется теперь отказаться. Также эту игру будут разрабатывать так, чтобы ее можно было бы безболезненно перевести на PlayStation 2 или наборот.

Выйдет это чудо природы в свет не ранее 2001 года, так что фанатам первой части придется еще долго томиться в ожидании первых скриншотов из ее продолжения. Будем надеяться, что они этого будут стоить.



разнообразный мир, более отточенный сетевой код, более красивые пейзажи, более качественная анимация, ну и так далее и тому подобное. В общем, BioWare делает полноценный сиквел, нацеленный на удовлетворение потребностей всех фанатов первой части игры. Как вы, наверное, уже догадались, в следующем номере вас будет ждать более подробный отчет о проделанной BioWare Corp работе. А пока смотрите на первые скриншоты и фанатите.

Ogre Battle 64



ПОСЛЕ ДОЛГИХ КОЛЕБАНИЙ КОМПАНИИ NINTENDO
ОТНОСИТЕЛЬНО ВЫПУСКА OGRE BATTLE 64 В АМЕРИКЕ, ПРАВА НА ИЗДАНИЕ
ИГРЫ ВНЕ ТЕРРИТОРИИ ЯПОНИИ БЫЛИ ОТДАНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВУ ATLUS



могут посмотреть на нее в Интернет по адресу <http://www.atlus.com/ogre battle 64.htm>

САРКОМ В СВОЕМ РЕПЕРТУАРЕ

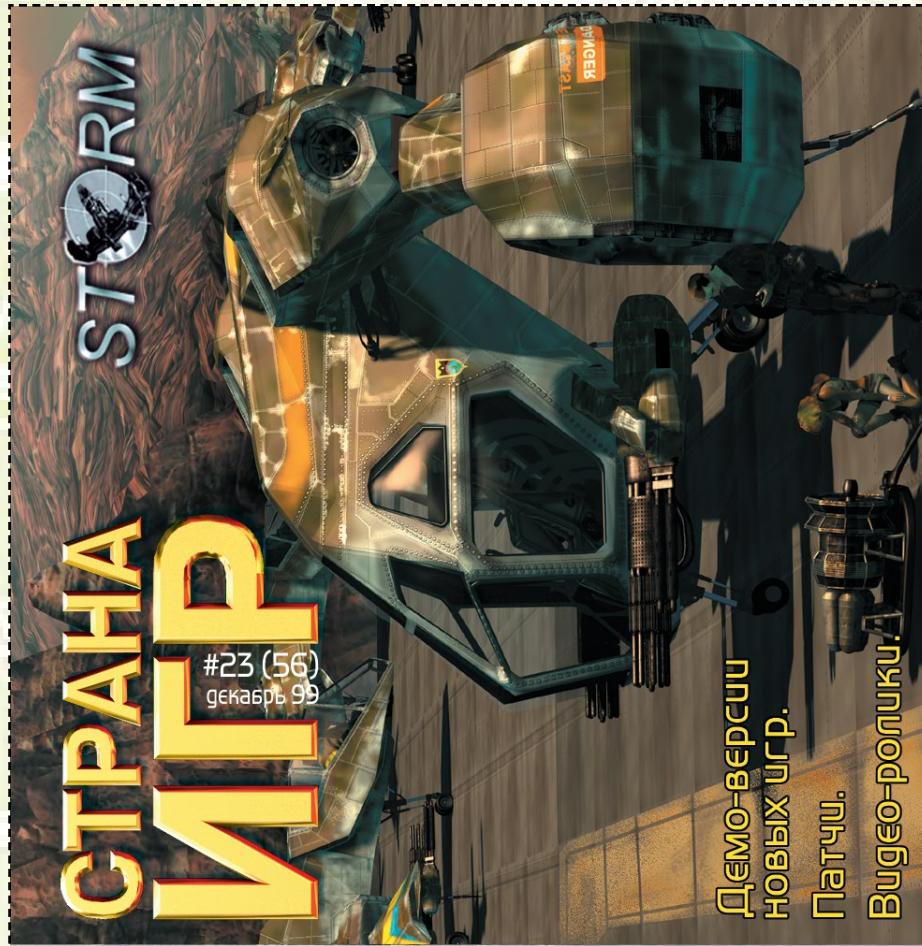
 Вы знаете, чем сегодня занимается Сарком? Да тем же, чем и раньше, а именно активной эксплуатацией всех своих популярных серий. И несмотря на то, что официально данная компания пока не анонсировала никаких новых игр, из самых-самых достоверных источников нам стало известно, что наш любимый Сарком намерен выпустить в следующем году на PlayStation продолжение своей популярной игры Dino Crisis. Более того, одновременно с этим, но уже для PlayStation 2, в недрах этой компании готовится к выходу Dino Crisis 3. На Dreamcast же Сарком, по старой традиции, в следующем году после Resident Evil Code Veronica выпустит не менее четырех драк, созданных чуть ли ни на одном движке. И хотя в этом списке и будет красоваться такая суперигра, как SNK vs. Сарком, боя остальных ее проектах в этом жанре похожего сказать мы вряд ли сможем. Единственным же светлым пятном в жизни данного издательства, по всей видимости, станет выпуск в следующем году на Dreamcast засекреченной до поры до времени высокобюджетной RPG «Emblem of Bishou», над дизайном которой работал художник первых шести серий Final Fantasy. Однако именно об этом, самонитригующем проекте, никто ничего толком пока и не знает.

YSEGA СНОВА ПРАЗДНИК

 Японское отделение компании Sega уже в третий раз за этот год провело у себя на родине очередную пьянку, которой было дано благородное название Sega Private Show 1999 Winter, где она с радостью продемонстрировала те игры, которые этой зимой поступят с ее конвейера в залы игровых автоматов по всему миру (и которые, впоследствии, будут выпущены на Dreamcast). Этот небольшой список возглавила супер-пупер гонка на грузовиках 18 Wheeler American Pro Trucker. На самом деле Sega представила ее чуть ли ни как симулятор вождения этих гигантских монстров, однако на деле ее заявление оказалось слишком далеким от истины (смотрите ее ролик на нашем диске). Будем надеяться, что этот проект будет ждать успех и что он будет достоин скорого перевода на DC.

Чуть менее интересными, хотя более важными для Sega, стали анонсы двух новых спортивных игр для игровых автоматов: Virtua NBA (симпатичный, но слишком упрощенный симулятор баскетбола) и Power Smash Tennis (официально лицензированный и, при этом, довольно красивый аркадный теннис). Эти две игры станут первыми проектами, которые выйдут в Японии под маркой Sega Sports. И именно на них будет возложена задача продвигать в японские игровые массы вышеназванную торговую марку.

А тем временем в Европе тамошнее представительство Sega наконец-то показало миру «свой Golden Eye» (по крайней мере так его уже успели обозвать журналисты). Часто же носить это гордое название была удостоена разрабатываемая шотландской командой Red Lemon иг-



Патчи:

- Legacy of Kain:
Soul Reaver v1.2 Patch
- Flight Unlimited 3 v2.0 Patch
- Nocturne Patch
- Tricksstyle G400 Patch
- Wheel of Time Direct 3D Patch
- Delta Force 2 Patch
- Soul
- Big Bang
- PBA Bowling 2
- Professional Bull Rider
- Natural Fawn Killers
- Phoenix
- Mini Golf Master:
- Miniverse
- Michelle Kwan Figure Skating
- Dirt Track Racing
- Hot Wheels CRASH!
- Extreme Biker
- Spirit of Speed 1937
- Artifact

Видео:

- Wheeler America
- Pro Trucker
- Chu-Chu Rocket
- Icewind Dale
- Soldier of Fortune
- Vampire the Masquerade

ЭКСПЕРТЫ:

E-mail:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Новости на www.gameland.ru

Жанр: action/adventure
Изатель: Activision
Разработчик: Lucas Arts
Требования к компьютеру: P200, 32МВ, Win95/98, DirectX
Интернет: <http://www.lucasarts.com/products/indy/default.htm>

Уверяю вас, демо-версия Indiana Jones: The Infernal Machine получит самые разные оценки в разных кругах геймеров. И финальная версия игры - тоже. Что это - еще один клон Tomb Raider или еще один шедевр от Lucas Arts? Наше мнение вы найдете на страницах этого же номера, а что касается демо-версии... Очень грамотно.

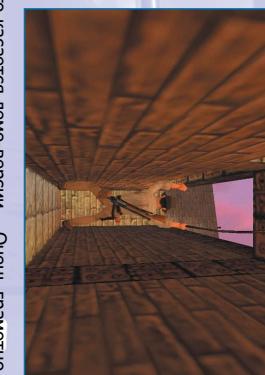
Она в меру проста, достаточно велика, чтобы ощутить вкус приключений в духе того самого Indiana Jones, и сравнительно разнообразна. В этой демке предстоит не только воспользоваться знаменитым кнутом, но и совершить невероятные трюки на военном джипе, сразиться с десятком советских солдат, которые, между прочим, говорят по-русски, и, в конце концов, смыться от всех на вертолете под победную, легкую узнаваемую мелодию.

Wheel of Time



Жанр: action/RPG
Изатель: GT Interactive
Разработчик: Legend Entertainment
Требования к компьютеру: PII 266, 64МВ, Win95/98
Интернет: <http://www.wheeloftime.com/>

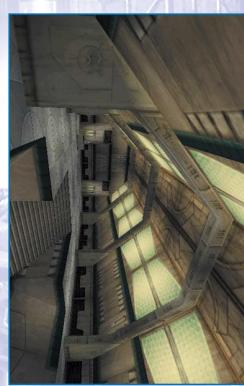
Finally it's here. Да-да, это тот самый Wheel of Time, который, по чьему, никогда не должен был выйти. Около двух лет назад он был очень красивым и сверхоригинальным. Разумеется, судили по картинкам и словам разработчиков. Понимается, даже писали восхваляющие статьи на их основе и вроде бы начинали ждать это чудо... Как ни странно, к настоящему моменту демо-версия игры все-таки вышла. Вместе с ней появились два противоположных мнения об игре. Отстой это или гениальная игра, говорить однако ра-



Жанр: action/adventure
Изатель: Eidos
Разработчик: Quantic Dream
Требования к компьютеру: PII 200 32МВ, Win95/98
Интернет: <http://www.ponadsole.com/>

Революция? А почему бы и нет? О том, что есть игра, вы сможете узнать на страницах настоящего журнала, а здесь мы поговорим о демо-версии. Гости, вы часто встречаете демки в которых есть вступительные музыкальные я, конечно, понимаю, что издателям и разработчикам хотелось представить игру с лучшей стороны, но выкладывать демо-версию размером 180 мегабайт в Интернет. Это просто-таки скажем, нелепично. С другой стороны, а зачем тогда нужен демо-диск «Страны ИГР»? Уверен, что девяносто процентов читателей по прохождении демки Omikron: The Nomad Soul сорвутся в магазины покупать коробку с полной игрой. Остальные просто попробуют пройти ее еще раз.

Также на диске вы найдете демо-версии:



Демо-версии
Big Bang
BBA Bowling 2
Professional Bull Rider
Natural Fawn Killers
Phoenix
Mini Golf Master: Miniverse
Michelle Kwan Figure Skating
Dirt Track Racing
Hot Wheels CRASH!

Extreme Biker
Spirit of Speed 1937
Artifact
Wheel of Time Direct 3D Patch
Delta Force 2 Patch
Wheeler America
Pro Trucker
Chu-Chu Rocket
Icewind Dale
Soldier of Fortune
Vampire the Masquerade

Видео:
Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2 Patch
Flight Unlimited 3 v2.0 Patch
Nocturne Patch
Trickstyle G400 Patch



рушка Take The Bullet, которая может поступить в продажу уже весной 2000 года. Но на самом деле, единственное, что родит эту игру с классикой от Nintendo, является тот факт, что представлять собой она будет стрелялку от первого лица. В остальном же она будет больше походить на хитовый Rainbow Six, только сделанный по приставочным стандартам. Будем надеяться, что «красный лимончик» в этот раз со своей игрой не опозорится.

НА DREAMCAST ТЕПЕРЬ ПОРТИРУЮТ ВСЁ

Ну или почти все. Именно к такому выводу нас подтолкнули многочисленные анонсы переводов различных хитовых игр с PC и PS на сеговский Dreamcast. Говорить о них мы долго не будем (игры-то все вам уже и так известны) и вместо этого мы их просто перечислим.

Eidos анонсировал и показал на DC Soul Reaver, а также намекнул на скорый анонс перевода туда же своего новенького Omikron'a. Rockstar Games официально анонсировал Grand Theft Auto 2, Railroad Tycoon 2 и Hidden and Dangerous. Одновременно с этим американский Ripcord анонсировал на Dreamcast перевод Spec Ops 2, а также своей новой RPG Legend of The Blade Masters.

Осталось только добавить, что все вышеупомянутые игры появятся на DC в первой половине 2000 года и будут являться обычнымиортами с PC соответствующих произведений.

KONAMI ХОЧЕТ БЫТЬ КАК EA SPORTS



Американское отделение японской компании Konami сумело приобрести у Disney Interactive лицензию на популярную марку ESPN (известный в США спортивный телеканал). В соответствии с этим соглашением она получила право выпустить под этой маркой в следующем году 10 игр для различных платформ.

Первые три из них стали известны уже сегодня. Это, во-первых, Major League Soccer для PlayStation, а во-вторых, Major League Baseball и NBA Basketball для Dreamcast.



Эти три игры поступят в продажу весной 2000 года, тогда как остальные семь окажутся на прилавках магазинов лишь только осенью следующего года.

Разработкой всех этих проектов занимается американское отделение Konami, способности которого создавать хорошие игры пока остаются под вопросом.

Тем не менее, для создания спортивных игр по лицензии популярного телеканала талант, собственно говоря, и не требуется, но об этом принято в прессе умалчивать.

Компьютер "ТСМ Профи 16" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК "ТСМ Профи 16" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры "ТСМ Профи 16" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
 доставка по Москве
 техническая поддержка



pentium® III

ТСМ "Профи 16"

домашний
 компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 450 МГц

Оптимальная конфигурация для 3D игр,
 графических редакторов и работы в Internet

С новым
 2000
 годом!



ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д. 10 (095)723-81-30

ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33

ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00

ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83

ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10

ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №18 "Электротехника"

ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д.16 (095) 152-11-20

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: zarelua@techmarket.ru

Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162

E-mail: office@techmarket.ru

Филиал: Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

Хотите сэкономить время

www.5000.ru

Посетите наш Internet магазин.

Здесь Вы можете сделать заказ,
 который Вам доставят в офис
 или домой.

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а

Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56

Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310

Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35

Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34

Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., к.424

Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многофункциональный) г. Ярославль Московский проспект, 12

Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85

Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунаров, 216а

Казань "Мэйт" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18

Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34

Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1

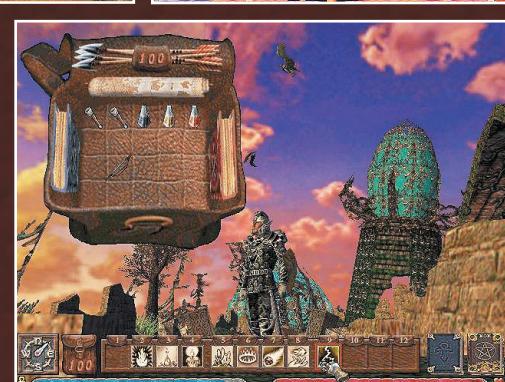
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а

Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20

Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

ULTIMA IX ASCENSION



Сергей Овчинников

Дивительно, насколько наше восприятие тех или иных шедевральных, а порой далеких от такого статуса проектов влияет то, как сами разработчики относятся к ним. То и дело, наблюдая за ходом работы над той или иной многообещающей игрой, рассматривая скриншоты или играя в демо-версию, мы проникаемся теми чувствами и желаниями, которые двигали разработчиками в создании того или иного уровня, персонажа, сюжетного поворота. Особый момент в истории каждого игрового сериала — это его завершение. Как правило, финал этот бывает связан не с желанием разработчиков покончить с популярным сериалом раз и навсегда, а с тем, что покончить с ним хочется самим игрокам, не желающим более покупать игры-близнецы с порядковыми номерами вместо названия. Впрочем, случаются исключения. Такой, например, сериал, как *Wing Commander*, погиб на пике славы, а уж совсем курьезный случай произошел некогда с дизайнером Hironobu Sakaguchi, который, разочаровавшись в своих способностях, решил выпустить свою последнюю игру, назвав ее *Final Fantasy*. До чего эта «последняя» игра доросла, всем известно.

Ричард Гэрриот, отец-основатель самого значительного компьютерного ролевого сериала в истории, окончательно решил, что его девятая серия *Ultima* станет последним эпизодом так называемой «Трилогии Трилогий» и положит конец классической *Ultima*, переведя будущие игры, выпущенные под этой торговой маркой, в совершенно новое качество. *Ultima Ascension* разрабатывается уже на протяжении пяти лет и после многочисленных задержек и доработок, наконец, доползла до финальной стадии — демо-версии и «золотого» мастер-диска.

Грандиозная демо-версия *Ultima Ascension* появилась так, как это и подобает настоящему хиту, — неспешно и, вдобавок ко всему, на отдельном эксклюзивном диске, прилагавшемся к декабрьскому выпуску популярного журнала *Computer Gaming*

World, который с Origin связывают приятельские отношения главного редактора с Лордом Бритишем. 550-мегабайтная демка содержит несколько объемистых видеороликов и некоторую часть реальной игры, по некоторым сведениям составляющую от 2 до 3 процентов от ее общего объема. Между прочим, для того чтобы эту демку пройти, потребуется примерно 3-4 часа, так что общие объемы последнего single-player творения Origin представляются весьма впечатляющими.





ми. Несмотря на то, что Origin не стала препятствовать распространению этой демо-версии в Интернете, да и не запрещала ставить демку в журнальные диски, по вполне понятным причинам разметить ее на нашем CD мы никак не сможем. Но зато я с удовольствием поделюсь с вами первыми впечатлениями от одной из самых ожидаемых игр года.

С точки зрения игрового дизайна *Ultima IX* не похожа ни на одну из прошлых. Ближе всего — *Ultima IV* и *VII* и, к счастью, дальше всего — жуткая *Ultima VIII Pagan*, чуть было ни угробившая в свое время весь сериал. Даже при поверхностном взгляде на игру становится ясно, откуда Гэрриот (а несмотря на размеры команды, это все-таки его личная, собственная игра) на сей раз черпал вдохновение. *Ultima IX* — это *Legend of Zelda: Ocarina of Time* в чистом виде, но несколько более взрослая и серьезная. Философские корни Ultim'овских Virtues никуда не делись, напротив, в новой игре мы встретимся с новой системой их распределения, еще более хитроумной и рациональной. Главный герой, Аватар, теперь путешествует по миру в одиночку, совсем как Линк в *Zelda*, игровой мир претерпел ряд серьезных изменений, привычная серость игрового мира сменилась яркими красками, необычными, нестандартными зданиями и героями, бесконечным разнообразием ландшафтов.

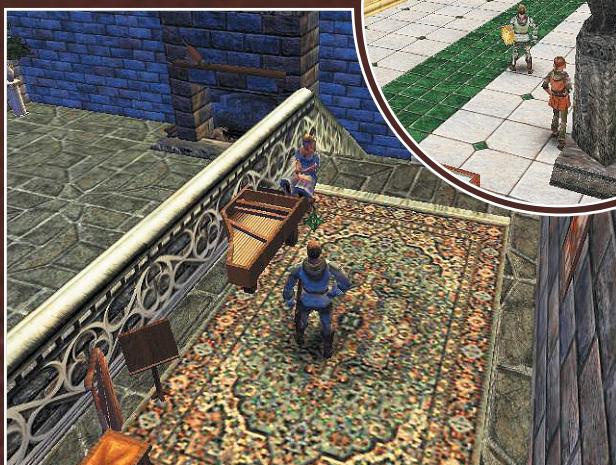
Демо-версия предназначена, как и сама вступительная часть игры, для того чтобы помочь игроку освоиться с основными законами нового, полностью трехмерного мира *Ultima*, научиться управлять героям,

применять магию и заодно привыкнуть к типичным головоломкам, встречающимся на вашем пути. Тем, кто этого еще не знает, игра сразу же раскрывает секрет Аватара. Никакой он вовсе не фэнтезийный рыцарь, а обыкновенный современный человек, живущий где-то в Америке на окраине небольшого городка в своем небольшом доме. Рыцарем он становится лишь тогда, когда его вновь зовут в Британию на спасение земли мира, который на сей раз действительно стоит на краю гибели. Guardian, темный демон, с которым Аватар с переменным успехом борется уже на протяжении двух серий *Ultima (Ascension)*, собственно, является завершением *Ultima Guardian Trilogy*, нашел способ уничтожить мир Британнии изнутри, своей магией возведя на планете восемь гигантских колонн, которые, в случае одновременного воздействования, способны просто-напросто взорвать ее. Все начинается в том самом современном доме со всеми удобствами. Аватар просыпается ранним утром и, одевшись и захватив из дома все необходимое, отправляется погулять по лесу и немножко потренироваться. Надо сказать, что в окрестностях дома есть все необходимое для того, чтобы освоить азы владения мечом и луком. Можно не без удовольствия помахать мечом перед носом висящего на столбе чучела или пострелять из лука по мишени. Буквально через несколько минут после начала игры начинаешь поражаться, насколько живой и интересный мир умудрились вложить в проекте разработчики. Дом Аватара стоит в живописном холмистом местечке, вокруг — очаровательный, почти сказочный лес, озеро с белыми лебедями, водопадом и, как положено, спрятанной за ним пещерой. В воздухе парят птицы, по лесу бродят мелкие и крупные хищники, поднимающийся ветер нагоняет на спокойные воды озера волну. Все это настолько красиво и... величественно, что огромное удовольствие доставляет просто прогулка между деревьев и кустов. А ведь там есть еще и игра. Вдоволь набегавши по «тренировочному уровню», Аватар отправляется к Оракулу Gypsy, которая, после ряда «наводящих» вопросов, определяющих моральный облик вашего героя, отправляет его через портал в Страну Чудес. Но перед отправкой на землю Британнии, вам еще предстоит встретиться с очаровательным монстром, посланным Guardian'ом через портал, чтобы убить Аватара еще в обычном мире. К сожалению, магическая сила злобного существа от пребывания в реальности резко снизилась, и особых проблем с ним не предвидится. После проникновения в мир Британнии и столкновения с еще одним прислужником Guardian'a, радостно поливающим вас огнем своего дракона, Аватару предстоит пройти еще несколько простых обучающих раундов, на сей



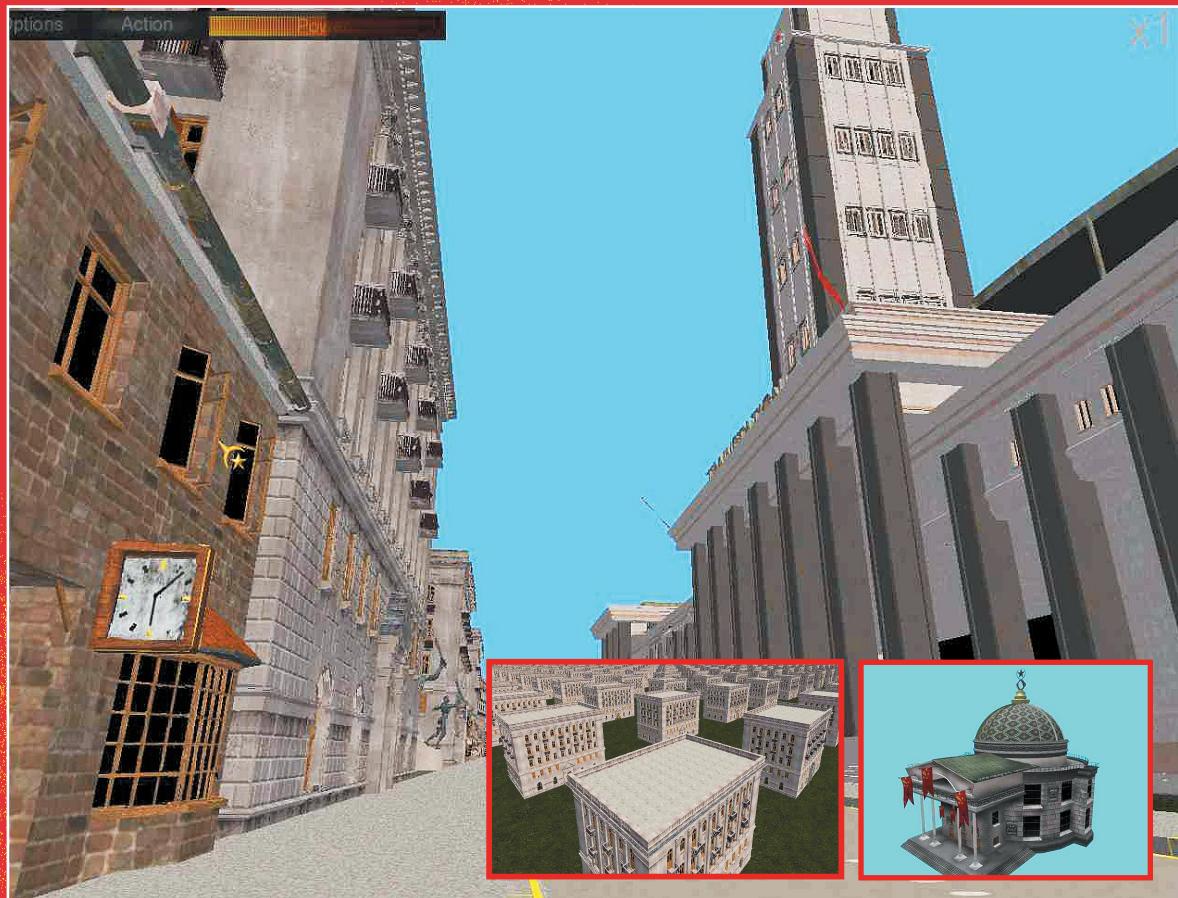
раз связанных с применением магических заклинаний. Самая очаровательная штука в игре — способность интерфейса принимать на панель «горячих клавиш» не только виды оружия и предметы, но и любые заклинания, что делает их применение невероятно простым и веселым делом. Финальная часть демки — первый Dungeon, одно из предположительно восьми подземелий, которые мы сможем увидеть в окончательной версии игры. Дизайн подземной части игры также весьма похож на небезызвестное творение Miyamoto, но в более темном и зловещем своем воплощении. Бои в *Ascension* происходят в реальном времени, и на решение, какое оружие применять и какими заклинаниями поливать противника, приходится принимать мгновенно.

Графически игра выглядит просто великолепно. К сожалению, демо-версия не была оптимизирована под Direct 3D, в результате чего на платах типа TNT или TNT2 иногда складывались парадоксальные ситуации — например, в разрешении 1024X768 игра шла быстрее, чем в 640X480. Что же касается плат на базе Voodoo, то с ними все было просто великолепно, хотя легкое притормаживание и некоторое количество fatalных багов неоптимизированного года несколько портило общее впечатление. Надо отметить, что демо-версия была создана более чем за три месяца до завершения работ над игрой, так что финальный релиз наверняка будет свободен от этих ошибок. В *Ultima IX* должен сыграть каждый любитель RPG, это без сомнений. Отдать честь одной из самых старых и самых знаменитых ролевых серий в истории вполне может и любой другой игрок, страстно жаждущий новых ощущений. *Ultima IX*, без сомнений, предоставит их в достаточном количестве. Так что, Prepare to Ascend!



REPUBLIC: THE REVOLUTION

Платформа: PC, PS2
 Жанр: Стратегия/Симулятор
 Издатель: Eidos Interactive
 Разработчик: Elixir Studios
 Ведущий дизайнер: Demis Hassabis
 Офиц. сайт: www.elixir-studios.co.uk
 Дата выхода: IV квартал 2000



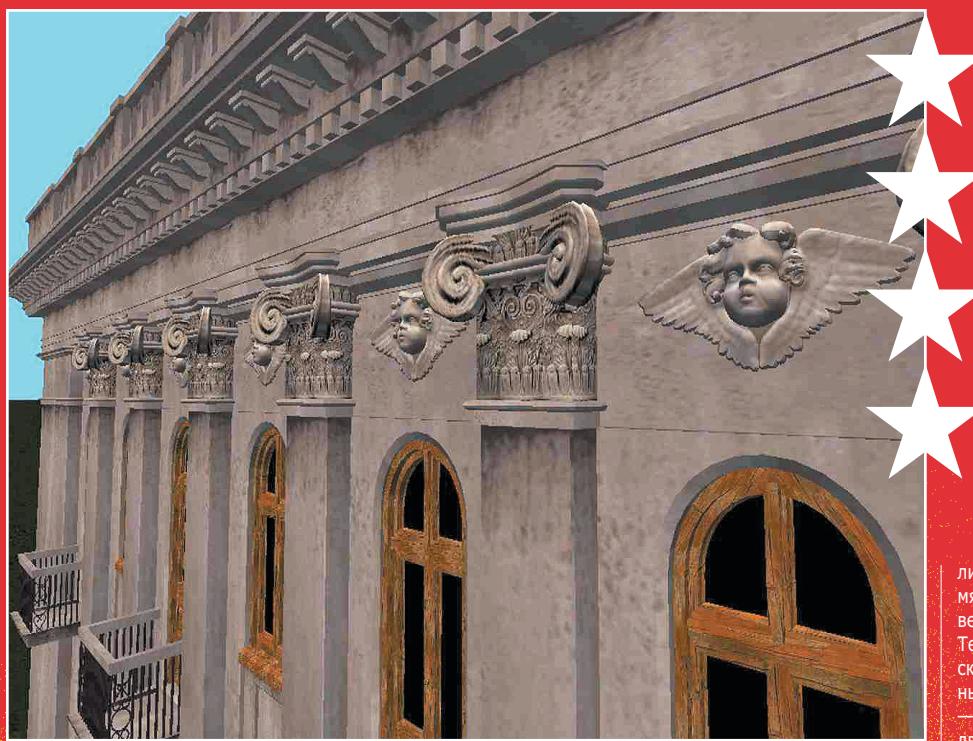
Kто такой Demis Hassabis? Наверное, это первый вопрос, который возник у вас после беглого взгляда на «информационную шапку» этого разворота. Второй вытекает из первого — «кто он такой, что делает игру, которая выйдет еще только через год, а о ней уже пишут в рубрике Хит? «Страны Игр»? Demis Hassabis — личность весьма экстраординарная. Создатель Theme Park и ближайший соратник знаменитого Peter'a Moulineaux, ушедший вместе с ним из Bullfrog в Lionhead, но вскоре сбежавший и оттуда, как только выяснилось, что такой сумасшедший проект, который задумал Demis, реализовывать в Lionhead никто не собирается. Его новая студия Elixir, которая была образована примерно 18 месяцев назад совместно с несколькими бывшими Bullfrog'овцами, на протяжении всего этого времени работала над суперсекретным проектом, который только что был объявлен широкой публике, вызвав настоящий шквал эмоций со всех фронтов игровой индустрии. Elixir Studios вознамерились не просто продвинуть вперед полигонные технологии, а полностью разрушить тот фундамент, на котором крепенько стоит сегодня современная индустрия, и выстроить на его обломках новое, собственное здание.

Что же может подойти для реализации такой задачи лучше, чем игра про Советский Союз?

Republic: The Revolution, строго говоря, имеет мало отношения к СССР и России. Ее идея склоняется к фантастическому сценарию о том, что было бы, если бы в свое время развелся не только СССР, но и сама Россия, распавшись на множество мелких государств, погрязла бы во всех прелестях, предоставляемых стилем жизни «банановых республик». Как раз в одном таком «государстве», которое называется Novi Strana, и будет происходить действие **Republic**. Если вас интересует территориальное местоположение этой страны, то находится она где-то на Каспийском побережье, неподалеку от Астрахани. Надо отметить, что познания Elixir Studios в истории и географии далеки от идеальных, ведь всем известно, что все великие разработчики плохо

учились в школе. Впрочем, это дела не касается. **Republic** представляет (или должен представлять) собой совершенно уникальную игру, в которой одновременно существуют и взаимодействуют аж миллион различных героев, каждый со своей внешностью, характером, привычками и родом занятий. Все это происходит на территории более пятидесяти городов, выстроенных из миллиардов полигонов, со своим уникальными зданиями, улицами, парками, скверами. Представьте себе на секунду грандиозность подобной задачи? Все это Elixir намерена воссоздать во всех деталях лишь для того, чтобы дать возможность главному герою пройти путь от обычного, простого человека, одного из этого миллиона, до президента всей страны. **Revolution** — это





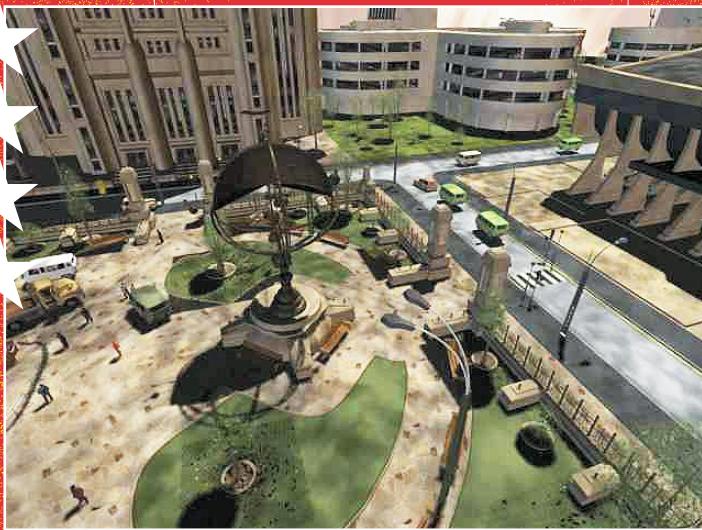
не адвентура, а что-то вроде стратегического симулятора, помноженного на многообразие и генетическую непредсказуемость генератора случайных чисел. Мир игры базируется на пяти основных столпах современного человеческого общества: политика, религия, армия, криминал и бизнес. Причем, разумеется, все эти области светской жизни тесно переплетены друг с другом и зачастую друг друга же успешно заменяют и дублируют. В воле игрока обращаться к любой области, действовать любыми способами, все ради того, чтобы повлиять на умы виртуальных людей, в каждом из которых заложены частички цифровой личности. Собственно же игровой процесс, теоретически, должен состоять из прогулок по городам и селам страны (достоверно известно, что для исследований будет доступна абсолютно вся территория страны, составляющая что-то около 2 тысяч квадратных километров), разумеется, при активном участии многочисленных видов транспорта, разговоров с нужными и ненужными людьми, вербовки своих агентов и помощников, ну и, разумеется, построения своей собственной политической, коммерческой, религиозной, а может, и криминальной организации. Все это, в лучших тради-

циях Питера Молине, без какого-либо громоздкого интерфейса, а лишь при участии курсора, пары клавиш управления и нескольких иконок, выражавших собой эмоциональное состояние героя и позволяющих оказывать на собеседников то или иное воздействие.

Грандиозность *Republic*, да, кстати, и весь шум-гам вокруг проекта заключается, правда, вовсе не в «революционных» качествах будущего игрового процесса, которого пока что, как и в случае с хваленой Lionhead, пока никто и в глаза не видел. Вовсе не за замечательные политические идеи дизайнеров студии Elixir прославилась на весь мир в один момент. Во всем виноват движок, создаваемый компанией для того, чтобы превратить утопический мир

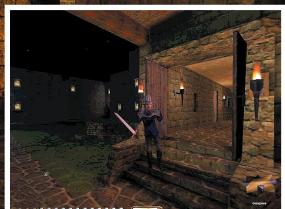
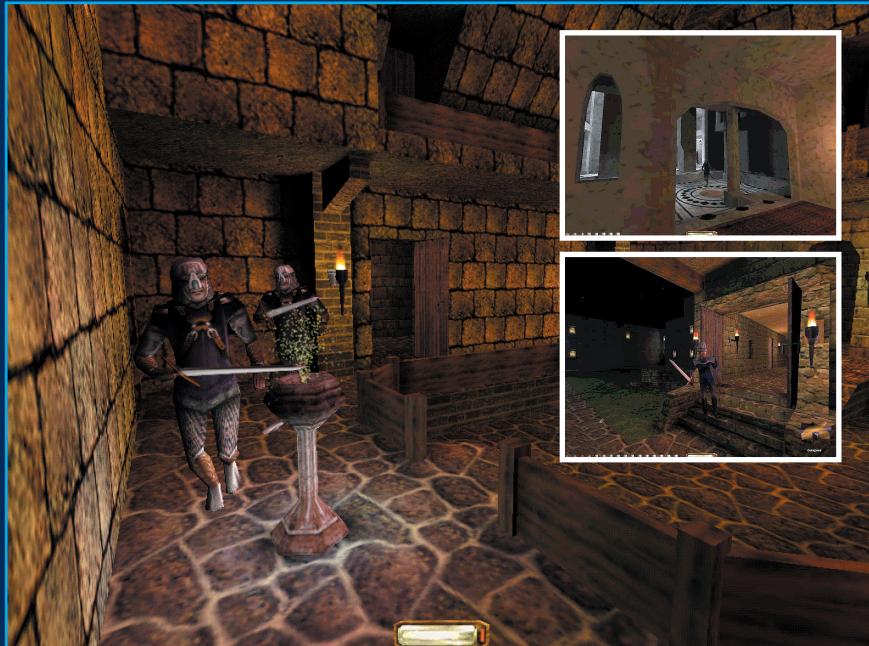
Republic в настоящую реальность. Технологию, разработанную самим Hassabis'ом вместе с некоторыми талантливыми программистами, назвали Totality Engine. Именно этот движок, как никакой другой, способен представлять на экран такое количество полигоновнов одновременно, что никто о подобном раньше и подумать не мог. Totality, по заявлениям Elixir, способен обеспечивать производительность до 2-3 миллиардов (!!!) полигонов в секунду, в то время как лучшие современные движки способны максимум на представление 3-4 миллионов полигонов в секунду. Подобная производительность, якобы, достигается на самом обыкновенном компьютере с простым акселератором, а чудовищный скачок производительности достигается за счет абсолютно иной техники работы с трехмерными объектами. Надо отметить, что даже наглая компания Sony была несколько более сдержанной, когда объявляла о том, что ее новая супер-пупер приставка PlayStation 2 может обрабатывать до 75 миллионов полигонов в секунду, что, конечно же, было, мягко выражаясь, лукавством. Что же до Elixir — весь цивилизованный мир просто разводят руками. Тем не менее, представленные в доказательство скриншоты, с одной стороны, подтверждают серьезные намерения программистов компании, а с другой — выглядят более чем подозрительно. Во-первых, движок еще чрезвычайно сырой, в него до сих пор не вставлены правильные технологии текстурирования и освещения, поэтому сцены выглядят несколько коряво. Во-вторых, достижение невероятной детализации и количества объектов на экране в Totality осуществляется, в основном, за счет бесконечного повторения этих самых объектов на манер той же PlayStation 2, готовой часами крутить сто тысяч одинаковых перышек в воздухе, переворачивая их то так, то иначе для достижения полного эффекта. Hassabis и его единомышленники утверждают, что судить по скриншотам алфа-версии движка (еще даже не игры) о реальном виде будущей игры совершенно невозможно, и ему хочется верить. Так или иначе, невероятная технология, позволившая Elixir создать пусть не десять тысяч, а одно лишь здание с невероятной детализацией фасада, цветочками в горшочках на балконах, объемной лепкой и реалистичными текстурами, даже в таком зачаточном состоянии, без сомнений, вызывает огромный интерес. Верить всему этому, что вы увидите и прочтете на этих страницах — решайте сами. Мы, честно говоря, и сами не очень-то верим. Но держим руку на пульсе. Так что можете быть уверены, что новостей от Elixir мы не пропустим. И, кстати, за чистоту русского языка в финальном продукте обязательно поборемся — разработчики обещали консультироваться с нами по всем вопросам, связанным с использованием славянских слов в своем проекте ;-). Все-таки странные они люди, эти английские гении...

CM PREVIEW



THIEF 2: THE METAL AGE

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Eidos
Разработчик: Looking Glass
Онлайн: <http://www/lglass.com/>
Дата выхода: весна 2000



Eще не успели отгреметь победные фанфары, еще не пройден был жуткий Haunted Cathedral и форумы были завалены страстными мольбами о помощи, но все уже понимали – продолжению быть. Игра, смеившая устои жанра, сделавшая главным героем слабовооруженного, скрытного человека-тень, единственный шанс на выживание для которого заключался в том, чтобы привлекать к себе как можно меньше внимания – эта игра просто не могла ни обрести достойного преемника. Поэтому, когда был анонсирован Thief 2: The Metal Age, никто особенно не удивился. Но все стали с удвоенным вниманием изучать те крохи новостей, которые перепадали временами от разработчиков. Какой она будет, новая игра?

Максим Заяц

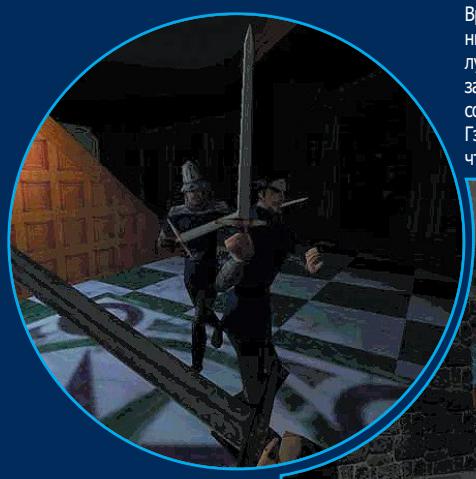
Как вы помните, мы покинули Гэррета сразу после того как демон Константин провел последний в своей жизни магический ритуал (не без нашей помощи, хе-хе). В ходе битвы с Обманщиком храм Хаммеритов был разрушен, и в итоге группа последователей откололась от основной секты. Они называли себя Механистами, Хаммериты же звали их Еретиками. Как бы то ни было, они продолжили изучение технологий... и легко нашли общий язык с новым шерифом Горманом Труартом. Во времена хаоса и анархии он пообещал навести порядок на городских улицах и весьма преуспел в этом. Нищие и бездомные попросту исчезали, и никто и никогда не видел их вновь. Механисты снабжали Труарта последними достижениями пытливой инженерной мысли, основной целью которых была поимка людей, подобных Гэррету. И похоже, наш вор стал желанным призом для нового шерифа.

Последователи новой секты постарались на славу — в этот бедный технологиями век они создали вещи, о которых ранее никто не мог даже мечтать. На смену чадящим факелам пришли безотказные электрические светильники, охраные системы приобрели способность стрелять огненными шарами, а на особо ответственных участках были установлены специальные камеры, реагирующие на малейшее движение. На улицах города появились механические люди, передвигающиеся с помощью энергии пара. Целью этих машин был поиск и уничтожение городского отребья, и они неплохо справлялись с поставленной задачей. Уцелевшие воры десятками покидали негостеприимный город, но Гэррет... похоже, он сумел приспособиться к ситуации. В арсенале маэстро вора появились новые приспособления, способные значительно облег-

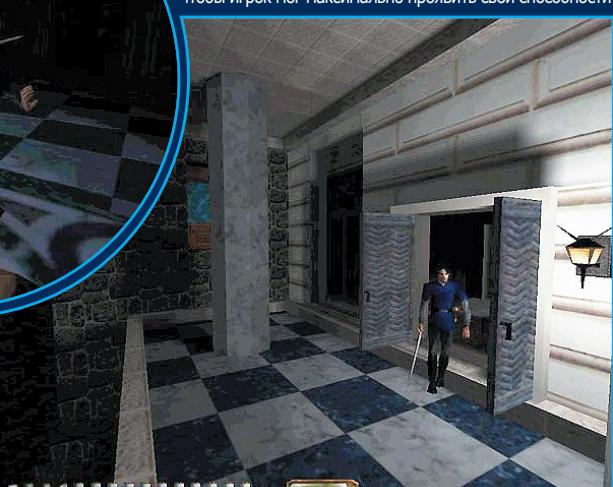
чить жизнь человеку, не желающему раньше времени расставаться с жизнью. Разработчики добавляли их осторожно, опасаясь поломать игровой баланс и превратить игру в очередной бездумный 3D-shooter. Подброшенная за угол миниаторная камера в комплекте с механическим

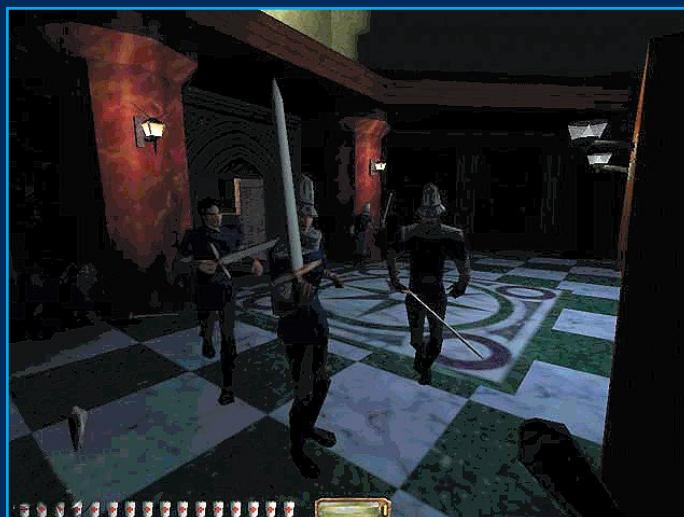
хватало в первой части Thief, новый набор отмычек... Да и старые приспособления оказались вполне при деле. К примеру, выяснилось, что механическим людям ой как не нравятся водяные стрелы, попавшие в огненную топку парового двигателя...

Враги поумнели: теперь уже едва ли удастся погасить у них под носом факел или оставить кровавое пятно на полу. Действуя сообща, стражники огромных особняков и замков практически не оставляют незваному гостю шансов на спасение — если, конечно, этого гостя зовут не Гэррет. Вторая часть игры создается с таким расчетом, чтобы игрок мог максимально проявить свои способности



глазом вовремя предупреждает Гэррета об опасности и следит за перемещениями стражников. Специальный эликсир, позволяющий спрыгивать с любой высоты без малейшего вреда для здоровья, не большой фонарик, которого так не





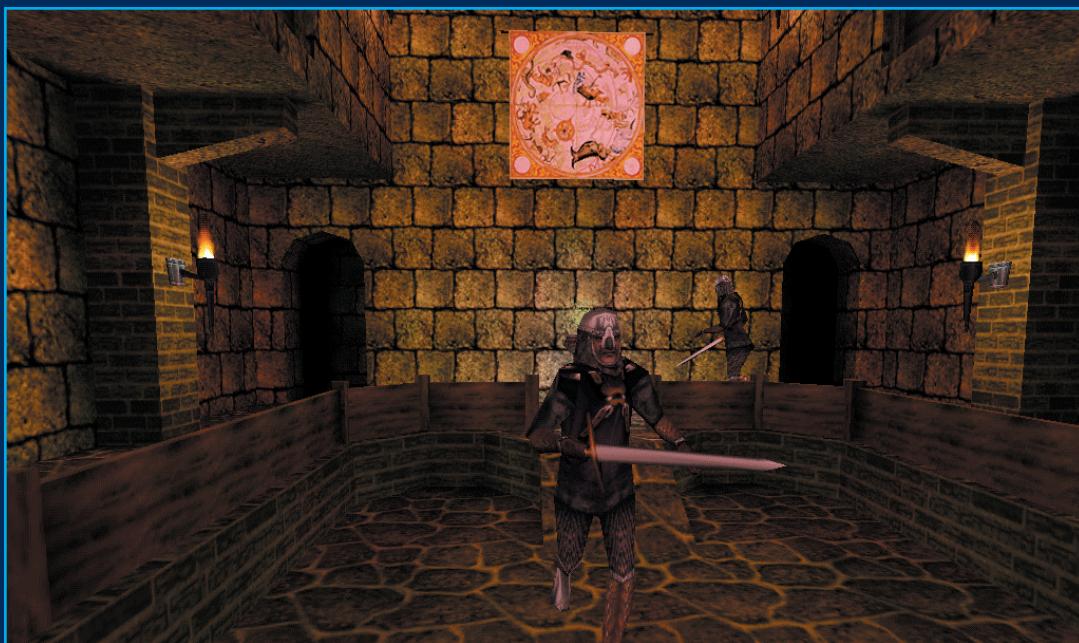
к маскировке и как можно реже вступал с врагом в непосредственный контакт... по крайней мере, лицом к лицу. Ну а задания... Как вам понравится, например, идея пробраться незамеченным в укрепленную вражескую крепость с целью разыскать и похитить определенного человека, за которым неотлучно следуют двое телохранителей? Проникнуть в доки и скрываться на вражеском корабле в ходе долгого путешествия? Забраться в штаб-квартиру поли-

ции, отыскать там документы, компрометирующие заместителя шерифа, а затем подбросить их в полицейский барак? Похоже, многим придется менять уже наработанную тактику игры. И кто там говорил о замороченных новых миссиях *Thief Gold*?

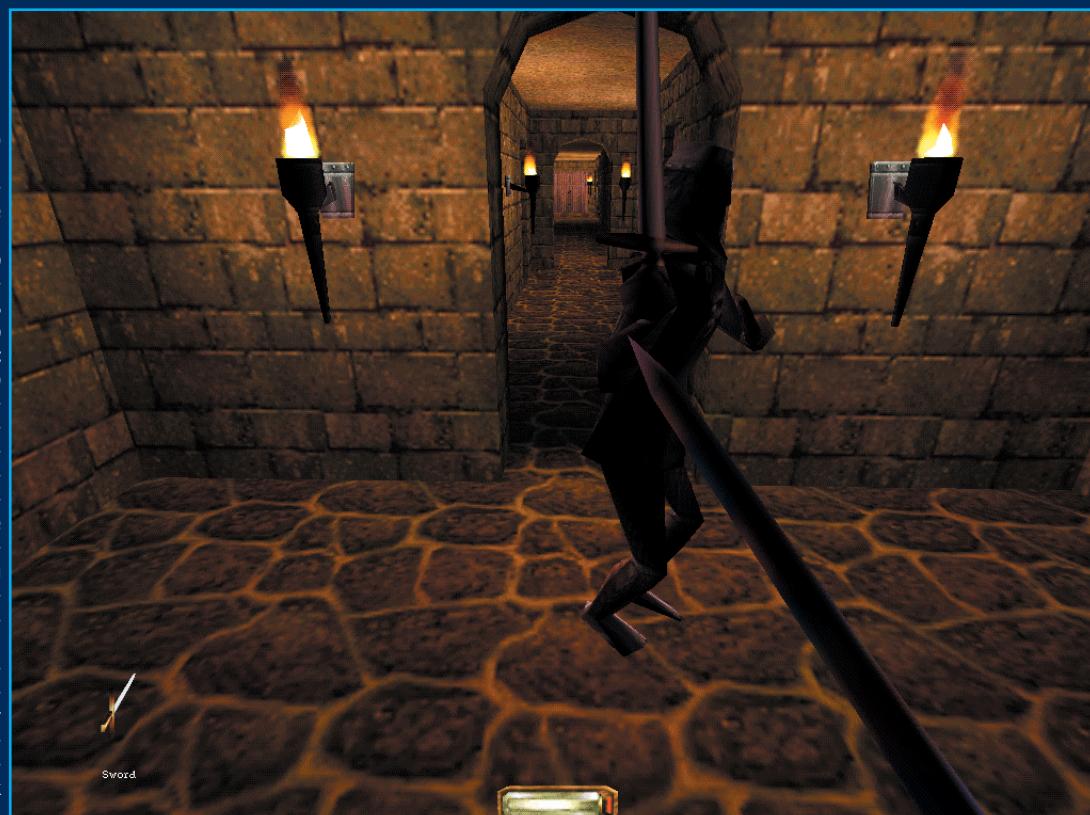
К плюсам *Thief: The Dark Project* едва ли можно было отнести графическое оформление. Великолепный дизайн уровней и умело нагнетаемая атмосфера мрачных коридоров и подземелей скрывали за собой



	\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$75.99
	\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99
	\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99
	\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$45.95		\$45.95



8-битный цвет и минимальное число полигонов, затраченных при создании персонажей. *Thief 2: The Metal Age* создается на том же движке, вернее, уже на третьей его редакции. Прошедший суровую школу *System Shock 2*, сильно модифицированный *Dark Engine* позволил разработчикам использовать 64.000 цветов и вдвое увеличить число полигонов, а 2500 текстур, отснятых с реальных объектов, сделали мир *Thief* куда более реалистичным. Звуковое оформление было одним из основных козырей игры, и, казалось бы, вовсе не нуждалось в каких-либо дополнениях. Однако разработчики постарались учесть те изменения, которые произошли за последний год в компьютерной индустрии, и во второй части мы сможем насладиться по-настоящему объемным звуком. Счастливые обладатели соответствующего железа и должного числа колонок на квадратный метр поверхности стола будут шарахаться не просто от стражника — от стражника, бегущего с занесенным мечом откуда-нибудь справа-сзади. Помнится, после выхода *Thief: The Dark*



Project в Интернете появлялись статьи наподобие «Может ли 33-летний программист бояться компьютерной игры?». Может. И похоже, садиться за вторую часть игры многим будет попросту противопоказано.

Команда Looking Glass поддалась на уговоры игроков и включила в *Thief 2: The Metal Age* multiplayer-режим. По счастью, нам не придется с мечом наперевес гоняться по коридорам за другом из далекой Америки или лежать в засаде с верным луком в руках — на мой взгляд это просто убило бы основную идею игры. Никакого deathmatch, только cooperative. Пока еще неизвестно, как это будет реализовано — специальные мультиплеерные карты или отдельный уровень сложности, добавляющий посты, ловушки и головоломки, для прохождения которых потребуется несколько игроков — а может быть, и то и другое вместе. Элементарный пример: два стражника, стоящих друг напротив друга, каждый из которых обязан поднимать тревогу при малейших признаках опасности. Внезапно у них за спинами

вырастают темные фигуры, две дубинки бесшумно опускаются на укрытые шлемами головы, и охрана особняка погружается в долгий спокойный сон. Но вор остается вором, и если уж нельзя убить своего напарника, то ограбить по завершении задания — запросто. Все та же дубинка позволит оглушить зазевавшегося игрока секунд на глянь и в течение этого времени безнаказанно изучить содержимое его карманов и присвоить себе чужую часть добычи. В сердце живет надежда, что эта опция будет отключаемой.

Помните анекдот про замороченного сисадмина, которого маленький сынуля спрашивает, почему солнце каждый день встает на востоке и садится на западе? «Работает? Каждый день работает? Тогда ради Бога, сынок, ничего не трогай, ничего не меняй.» Очень хочется надеяться, что при создании второй части разработчики будут руководствоваться этим нехитрым житейским принципом. Что можно добавить в игру, в которой и так уже есть почти все? Графику получше, multiplayer-режим и много-много новых и интересных уровней. А все остальное пусть остается без изменений, и тогда весной 2000-го года мы с удовлетворением скажем: «Вор» вернулся. Наш старый знакомый вор...

CM PREVIEW



ОРДА

Северный Ветер



Русский Warcraft...

...и не только. Кроме кровопролитных сражений, в которых смогут участвовать до 400 юнитов, в игре вы найдете сильную экономику, разветвленную систему дипломатии и множество дополнительных персонажей, которые встретятся вам в глухих лесах и горах славянской земли Семиречье.

Не менее ста часов насыщенного разнообразными событиями игрового времени. Великолепная анимация юнитов.

Системные требования: Pentium 100, 32 MB RAM, 64 MB HD, Windows 95/98

<http://www.buka.ru>

По оптовым закупкам обращаться по
тел.: (095) 111-5156, 111-5440. E-mail: market@buka.com

 **БУКА**[®]
BUKA ENTERTAINMENT

Платформа: PC
 Жанр: стратегия
 Издатель: Activision
 Разработчик: Lucas Arts
 Интернет: www.lucasarts.com
 Дата выхода: 28 февраля 2000 года

Дмитрий Эстрин

Hа досуге было бы очень интересно подсчитать процент статей по играм от Lucas Arts, которые начинаются со слов «давным-давно, в далекой...». Естественно, имеются в виду игры по мотивам «Звездных Войн». Вы думаете, авторы решаются на столь банальную завязку из-за отсутствия собственной фантазии? Ничего подобного. Это такая маленькая месть, протест (иногда неосознанный), направленный против негодяев-разработчиков, которые, понимаешь ли, злоупотребляют честным именем киношедевра. С другой стороны, нужно быть сумасшедшим, чтобы не понимать, что иначе быть просто не может. Количество игр по мотивам «Звездных Войн» было, есть и будет прямо пропорционально популярности фильма. И это вполне нормально. Обидно, конечно, что действительно хорошие вещи появляются, прямо-таки скажем, достаточно редко, но с этим приходится смириться, поскольку ничего больше сделать, на самом деле, нельзя.

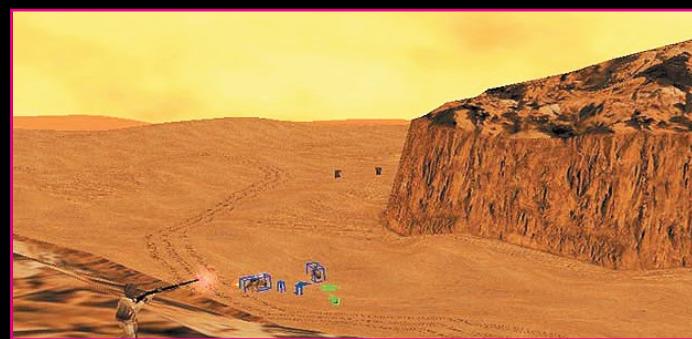
Для меня самым удивительным остается тот факт, что Lucas Arts ни разу не обратила внимания на сверхпопулярный жанр — стратегию в реальном времени. То есть можно, конечно, вспомнить весьма оригинальный *Rebellion* и даже парочку совсем неудобоваримых продуктов, названия которых упоминать все равно не имеет смысла. Таким образом, уверен, что не ошибусь, если скажу, что *Force Commander* многие начали ждать очень давно. Еще тогда, когда о нем даже не знали сами разработчики. Но, в конце концов, спрос есть спрос, и соответствующее предложение просто не могло не появиться. Lucas Arts приступила к разработке *Force Commander*. В принципе, максимум информации об игре способно дать ее определение: трехмерная стратегия в реальном времени на базе вселенной «Звездных Войн». Все остальное становится понятно само собой.

К слову сказать, некоторое время назад игра была двумерной. Однако странно представить себе, что после таких суперхитов, как *Age of Empires II* и *Command&Conquer: Tiberian Sun*, публика оценит (или хотя бы купит) двумерную стратегию, даже если на коробке будет крупными буквами написано STAR WARS. Странно представить себе и то, что об этом не догадывались разработчики. Догадывались. Поэтому *Force Commander* и был в кратчайший срок переделан под запросы современности. Надо думать, что Lucas Arts действительно серьезно относится к выпуску игры, раз предприняла такие... гм, необычные для себя меры.

Есть некоторые надежды, что *Force Commander* окажется оригинальной игрой. И это вовсе не шутка. Возьмем хотя бы такую невинную штуку, как организация игрового процесса. В *Force Commander* вы начинаете как имперский офицер. С удачно выполненными миссиями вы будете подниматься по служебной лесенке и, в конце концов, станете генералом. Но... в середине игры по сюжету генерал Империи самым драматическим образом дезертирует и переходит на сторону повстанцев. Интересно было бы выяснить причины такого несколько странного поступка, но идея, по крайней мере, очень оригинальная. В игре за повстанцев вы посетите те же планеты, на которых уже побывали, увидите следы своей бурной деятельности и вообще до конца игры будете пожинать результаты своего темного прошлого. Таким образом, в *Force Commander* представлены две кампании, в каждой из которых по 12 миссий: одна — за Империю, другая — за повстанцев. В самом начале нам предстоит также овладеть некоторыми тактическими приемами в нескольких тренировочных миссиях на Таттуине.

Собственно, а на каких планетах нам предстоит воевать? Как известно, в «Звездных Войнах» было всего три наземные операции: на планете Набу в *Phantom*

FORCE COMMANDER





Menace, на Хот в The Empire Strikes Back и на Эндор в Return of the Jedi. В этом отношении очень любопытны комментарии возглавляющего проект Гарри Гэбера (Garry Gaber). В частности он утверждает, что в «Звездных Войнах» было только два наземных сражения — на Хот и Эндор. При этом мы сильно сомневаемся, что он не смотрел Fantom Menace. Возможно, имеются в виду непосредственные столкновения Империи и повстанцев, в любом случае утверждение для сотрудника Lucas Arts, мягко говоря, некорректное. Так или иначе, в **Force Commander** нам придется воевать на планетах Хот, Эндор и Таттуин. Обещаются соответствующие пейзажи. На Хот — бесконечные снежные равнины, на Эндор — леса, на Таттуине — пустыня. Вообще разработчики уверяют, что равнины и пустыни будут вовсе не так однообразны, как можно было бы подумать. При этом некоторые объекты будут даже интерактивны. К примеру, на дорогах повысится скорость передвижения войск (экстраординарно!), а гигантские Сарлаки на Таттуине будут жрать всех, кто осмелится к ним подойти. Интересно, кстати, как последние будут расправляться с бронетехникой...

Что Force Commander еще унаследует от «Звездных Войн»? Прежде всего, юниты. Достаточно перечислить лишь нескольких, чтобы понять, что будут представлять собой сами ими. Имперские штурмовики и шагоходы AT-AT, X-Wing'и и snowspeeder'ы повстанцев... Фанаты «Звездных Войн» знают, конечно, что X-Wing не предназначен для операций на поверхности планет, но все равно даже они будут довольны. Вместе с известной техникой появится множество юнитов, разработанных, собственно, игровыми дизайнерами. Пока нам доступны только названия, такие как противовоздушные шагоходы и легкие танки, которые говорят, на самом деле, не много, но, в общем, разработчики, похоже, двигаются в нужном направлении. Достаточно того, что в **Force Commander** существует возможность комбинировать различные юниты для получения более эффективного результата. Речь идет, на самом деле, не о конструкторе, в котором танки будут соединяться с шагоходами. Дело в том, что у нас будет существовать возможность собственоручно создавать экипаж для каждого юнита. Штурмовиков, к примеру, стоит посадить за лазерные пушки, а наездников Банты за управление speeder'ами. Будут и окончательно оригинальные юниты, которые возьмут за основу опыт Чубакки, укравшего у имперцев шагоход в Return of the Jedi. Будут ли в **Force Commander** герои из «Звездных Войн», точно неизвестно до сих пор. Как обычно, разные источники утверждают разное...

В **Force Commander** существует три режима управления войсками. В первом юниты будут атаковать противника при его появлении и преследовать его вплоть до полного уничтожения. Во втором противник будет атакован только тогда, когда противник окажется на соответствующем расстоянии. В третьем наши юниты вообще не произведут ни единого выстрела. В связи с последним режимом вопросов возникает очень много. Самый главный: а зачем он вообще нужен? Хотя, конечно, обладая известной фанта-



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом.

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве
и Санкт-Петербургу: \$3
по Московской области: \$5-\$9

Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail:eshop@elitepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



Age of Empires II
Издатель: Microsoft
Вторая часть суперстратегии
в реальном времени.



Asheron's Call
Издатель: Microsoft
Ролевая онлайновая игра.



Darkstone (рус. док.)
Издатель: Gathering of Developers
Ролевая игра в духе Diablo.



Croc 2 (рус. док.)
Издатель: Fox Interactive
Продолжение приключений крокодильчика.



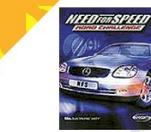
X-Files: The Game (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts
Приключенческая игра по мотивам фильма.



Montego II Quadzilla
Производитель: Turtle Beach
Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр.



Viper 770 Ultra, 32Mb, AGP
Производитель: Diamond
Viper позволит вам играть в любые игры с максимальным качеством.



Need for Speed 4 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

Гонки на спортивных машинах.



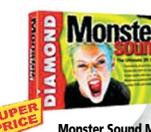
Driver (рус. док.)
Издатель: GT Interactive

Почувствуйте себя крутым водителем.



Imperialism II
Издатель: Mindscape

Продолжение знаменитой стратегической игры — лучшего бизнес-симулятора.



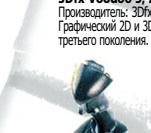
Monster Sound MX 300 (OEM)
Производитель: Diamond

Звуковая карта на базе Vortex II.



RIO PMP 300

Производитель: Diamond
Портативный музыкальный проигрыватель формата MP3.



Miro Video DC-10 plus

Производитель: Miro
Недорогое решение для нелинейного монтажа под управлением Windows.



Joystick Gamestick
Производитель: CH

Джойстик для авиасимуляторов.



Intelli Mouse PS2
Лучшая мышь для работы

в Internet.

SUPER PRICE

\$18.99



Всегда в продаже
большой выбор карт для популярной ролевой игры.

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

\$59.99

\$69.99

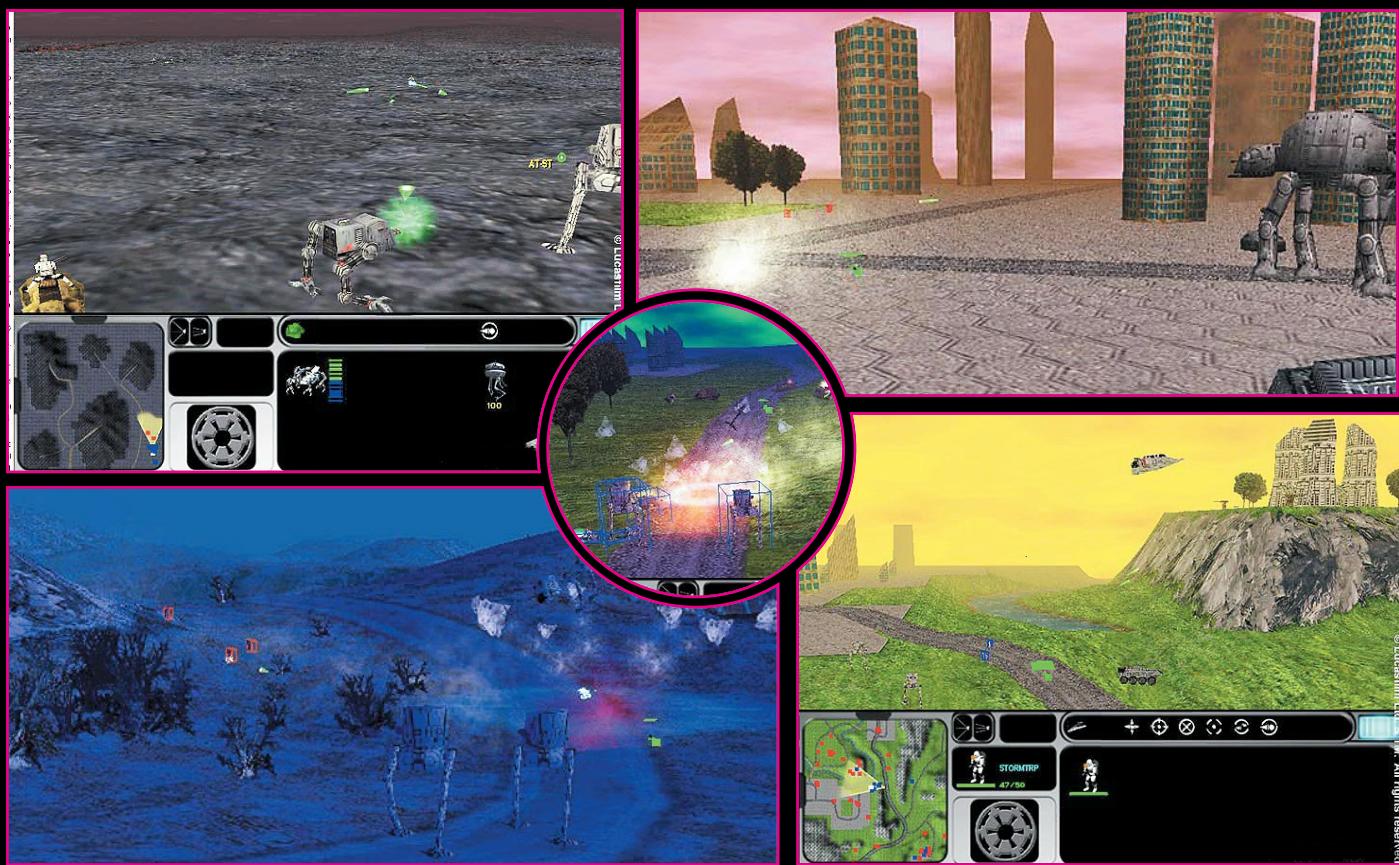
\$19.95

\$22.99

\$31.99

\$119.00

\$199.99



зией, ситуации, когда этот режим стоит применить, можно представить. Однако отсутствие комментариев настороживает.

В **Force Commander** не будет никакого сбора ресурсов. Вопрос, который в связи с этим возникает, очевиден: «А что будет?». Сложно вообразить себе стратегию в реальном времени без некого ограничивающего клепание войск фактора. Есть некоторая вероятность того, что Lucas Arts планирует пойти по стопам Cavedog и a la Total Annihilation ввести в игру какие-нибудь бесконечные энергосборники, которые можно будет установить в любом месте на карте. Что ж, это действительно один из наиболее привлекательных вариантов, правда, с появлением бешеною динамики легко исчезает баланс, но... будем надеяться, что у Lucas Arts все сложится удачно.

Как я уже говорил, графика в игре полностью трехмерна. Полигональные юниты, полигональный пейзаж, полигональные объекты. Однако разработчики хотят полностью использовать потенциал трехмерности **Force Commander** и создать более-менее правдоподобную физическую модель. К примеру, у танка на холме увеличится радиус поражения, юниты, находящиеся в долине, будут представлять для врагов более уязвимую мишень и так далее. Кроме всего прочего нам предоставляется возможность как угодно вращать,

приближать, удалять, наклонять и вертеть несчастную камеру. Ну, а картинки — перед вами.

То, что **Force Commander** окажется хитом — это очевидно. Но можно ли его будет назвать хорошей игрой? В конце концов, к моменту выхода должно появиться еще несколько аналогичных игр, так что конкурентов будет предостаточно. Конечно, если «Звездные Войны» окажутся очередным прикрытием очередного позора (который, естественно, всем понравится), то, возможно, в следующий раз Lucas Arts не поможет никакой сверхпопулярный фильм. Если же **Force Commander** окажется «честной» игрой (а вероятность этого достаточно высока), то выводы тут напрашиваются сами собой.

CM PREVIEW



ваш zenon.ru



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

ЗАЯВИ О СЕБЕ В СЕТИ!

Зарегистрируй свой виртуальный сервер -
и Интернет станет доступнее!

Регистрация доменов третьего уровня - бесплатно!

Хорошее имя - половина успеха!
Выбирай любое!

aha.ru host.ru forum.ru hard.ru ok.ru id.ru go.ru ru.ru
finance.ru cinema.ru magazine.ru voyage.ru humor.ru
standard.ru car.ru welcome.ru expo.ru house.ru bit.ru
air.ru ufo.ru

Тел. (095) 250-4629
E-mail: info@zenon.net
<http://www.zenon.ru>

Уникальное снижение цен на услуги Dial Up
для владельцев виртуальных серверов:
Дневной тариф - **1\$**
Ночной тариф - **0.5\$**



STARLANCER

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: космический симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Интернет: www.microsoft.com/games/da/starlancer/
Дата выхода: II квартал 2000 года



Wing Commander — один из немногих игровых сериалов, каждая часть которого приводила и до сих пор приводит меня в неизменный восторг. И даже маленькие разочарования никак не могли повлиять на мое отношение к нему. Когда стало ясно, что Wing Commander умер, что Крис Робертс не собирается делать очередного продолжения, а особенно посты выхода жутчайшего фильма, стало... очень плохо и скучно. И даже новомодные Freespace'ы с новым поколением космических симуляторов вызывали лишь раздражение, несмотря на все их очевидные достоинства. Вести о Starlancer, а особенно о Freelancer вся игровая пресса восприняла на уровне возрождения лучших традиций игровой культуры времен WC. По грандиозности и масштабу идеи тот же Freelancer даст сто очков вперед любой быстроперезревающей «революции». Однако на этот раз речь пойдет о... Starlancer.

Дмитрий Эстрин

Starlancer — это космический симулятор от Digital Anvil, компании, которая в 1996 году была основана самим Крисом Робертсом. Пока для среднестатистического любителя хороших игр эта фраза не является каким-то откровением, но, возможно, всего через полгода с небольшим свершится то, чего лично я давно ждал. Все-таки игровая индустрия без героев (действующих) — довольно-таки скучная штука.

Что характерно, **Starlancer** полностью повторяет концепцию Wing Commander. В игре присутствует эпический сюжет, старые добрые брифинги и, конечно же, космические полеты, которые, к слову сказать, просто преобладают, а не занимают 95 процентов игрового процесса, как в других играх. Начнем, пожалуй, с сюжета. Как ни странно, на этот раз нам не придется отражать вторжение очередного интергалактического супостата. Все действие игры проходит в пределах родной Солнечной Системы, во времена, когда земляне начали самым активным образом заниматься покорением космоса. Колонизация планет привела к глобальному политическому конфликту между мгновенно образованным Западным Альянсом, в который, в частности, входят государства США и Великобритания, и Восточной Коалицией, в которую вошли, соответственно, Россия и Китай. Неизбежно возникающие политические аналогии современности вполне справедливы и логичны. В самом начале Восточная Коалиция оказалась в достаточно незавидном положении. Однако серия сражений в стиле Перл Харбор полностью изменила стратегическое соотношение сил. Силы Альянса бы-





ли оттеснены к Оберону, спутнику Нептуна. Западному блоку пришлось осознать, что именно теперь конфликт должен решиться в ту или иную пользу. Как видите, Digital Anvil легко обошлась без традиционных инопланетян, которые, возможно, были бы более понятны широким массам игроков, нежели крупномасштабная политическая разборка в космосе. На мой же взгляд, сюжетная канва обладает достаточным потенциалом, чтобы сделать игровой процесс насыщенным и драматичным.

Вам придется играть... нет, не за полковника Блейера, который, помнится, трагически погиб в WC: Prophecy. И даже, вынужден огорчить геймеров-патриотов, не на стороне сил Восточной Коалиции. Итак, Западный Альянс, 45-й добровольческий батальон, супергерой. Пока безымянный. В том, что он окажется супергероем, сомневаться не приходится, поскольку в 45-м батальоне все такие. Добровольцы, в прошлом, соответственно, гражданские, на просторах космоса демонстрируют прямо-таки чудеса ловкости, коварства и жестокости. 45-й батальон приобрел самую плохую репутацию среди врагов, ему поручаются самые сложные и ответственные задания, кроме всего прочего он уважаем военными Западного Альянса, что

само по себе не мало. Соответственно, именно этому подразделению предстоит сыграть важнейшую роль в истории первого космического конфликта.

Знаете, что мне больше всего нравилось в Wing Commander? Возвращаться на базу, «домой», в предвкушении очередного поворота сюжета, нескольких видеороликов и очередного брифинга. Прогулка по космической станции доставляла, пожалуй, даже больше удовольствия, чем космические полеты. Спешу огорчить своих единомышленников: кино, в смысле FMV, не будет. Похоже, видео в компьютерных играх приказало долго жить. Понятно, конечно, что хорошие ролики с хорошими актерами не оку-



<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом.

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве
и Санкт-Петербургу: \$3
по Московской области: \$5-\$9

Представительство
в Санкт-Петербурге

e-mail: eshop@elitepro.spb.ru

телефон: (812) 311-8312



Army Men
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Стратегическая игра
с игрушечными солдатиками.



Earthworm Jim 3D
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Оригинальные приключения
гигантского червя.

\$74.99



Road Rash 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Жесткие гонки на мотоциклах.

\$74.99



Shadow Man
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Трехмерные приключения
от третьего лица.



Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Приключения охотника за
динозаврами.

\$79.99



Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)
RPG-лучшая игра всех времен.

\$85.99



Quake II
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Трехмерный Action с видом
от первого лица.



Aero Gauge
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Быстрая и красочная
футуристическая гонка.

\$69.99



Star Wars Episode I: Racer
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Гонки с отличной графикой по мотивам
фильма «Star Wars: Episode I».

\$69.99



Controller разноцветный
Система: Nintendo 64
Джойстик стандартный для игровой приставки.



Expansion pack 4 Mb
Система: Nintendo 64 (NTSC)
Расширение оперативной памяти
для приставки.

\$59.99



Nintendo 64 (US)
Система: Nintendo 64 (NTSC)
64 битная игровая приставка
к телевизору.

\$85.99



Game Boy Color
Система: Цветной Game Boy
8 битная игровая система с экраном
на 56 цветов.



Game Boy цветном корпусе
Система: Game Boy
8 битная игровая система
с черно-белым экраном.

\$39.99



(Color) Prince of Persia
Система: Game Boy Color
Полноцветная версия классической
аркады с новыми врагами и уровнями.

\$149.99



(Color) Quest for Camelot
Система: Game Boy Color
Приключения героя из
полупрозрачного мультфильма.



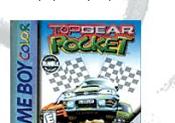
(Color) Men in Black
Система: Game Boy Color
Аркада с героями из
популярного фильма.

\$44.99



Daffy Duck
Система: Game Boy / Game Boy Color
Приключения утки в космосе.

\$44.99



Top Gear Pocket (color)
Система: Color Game Boy
Гонки.



Turok 2 (color)
Система: Game Boy Color
Приключения героя комиксов.

\$44.99



Aladdin
Система: Game Boy / Game Boy Color
Аркада с новыми уровнями
одноименного мультфильма.

\$22.99



Croc 2
Система: Sony PlayStation (PAL)
Вторая часть приключений крокодилчика.



Driver
Система: Sony PlayStation (PAL)
Криминальный автосимулятор
с трехмерными городами США.

\$41.99



Xen: Warrior Princess
Система: Sony PlayStation (NTSC)
Аркада по мотивам известного
серии.

\$65.99

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

паются, а плохие никому не нужны, но все равно до крайности обидно. Впрочем, Digital Anvil в «фичах» упомянуло таки о голливудском качестве роликов, что, впрочем, учитывая опыт разработчиков, скорее, подразумевалось само собой. Прогулки будут представлять собой нечто похожее на *Myst* или *7th Guest*. А игровые персонажи — трехмерные модели... Что ж, по крайней мере, нам оставят шикарные диалоги, выбор линии поведения и прочие радости... На своем родном космическом корабле мы сможем обнаружить знакомую каюту, бар, тренировочный симулятор и компьютер с данными о результатах вылетов и наградах пилотов.

Но все-таки совершим вылазку в открытый космос. Судя по всему, воевать придется у каждой более-менее известной планеты Солнечной Системы, возможно, в поиске астероидов и в непосредственной близости с Землей. В нашем распоряжении окажутся двадцать видов различных пушек, которые, кстати, должны реально отличаться друг от друга. Особенно впечатляет ракета, создающая поле для прыжка в гиперпространство. Было бы очень любопытно развернуть поле с помощью этой ракеты прямо перед мордой удирающих врагов... В *Starlancer* вам также встретится около 80 кораблей, на некоторых из них вы даже сможете полетать... Схема довольно-таки стандартная. Во флоте Западного Альянса все корабли разделяются на три типа — бронзовые, серебряные и золотые. С прохождением игры и повышением уровня сложности вам будут доступны все более и



более крутые корабли.

Важно, однако, совсем другое. Важно то, что если в каком-нибудь *X-Wing* все действие фактически разворачивалось вокруг нашей не особенно скромной персоны, и итог крупномасштабной битвы зависел исключительно от вас, то в *Starlancer* наш герой оказывается всего лишь одним из многих. Только в некоторых миссиях мы окажемся в центре событий, и это, рискуя произнести неуместное слово, реалистично. Космос живет своей полноценной, насыщенной жизнью, не обращая внимания на усилия какого-то 45-го батальона. Летают торговые корабли, вражеские истребители минируют подступы к своему крейсеру и смываются в гиперпространство. При этом большая часть происходящего не имеет к вам никакого непосредственного отношения. То есть вы, конечно, можете вмешаться и, к примеру, расстрелять торговые корабли, более того, впоследствии это может оказаться на выполнении следующих миссий, но факт заключается в том, что от нас всего этого не требуют. С живым космосом мы приобретаем свободу.

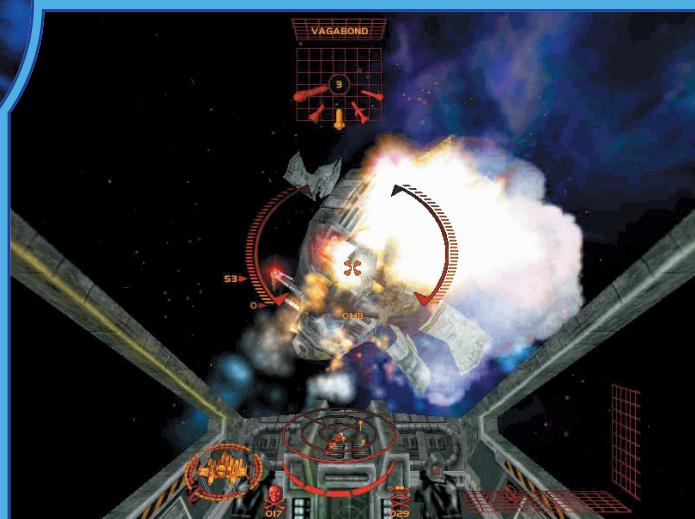
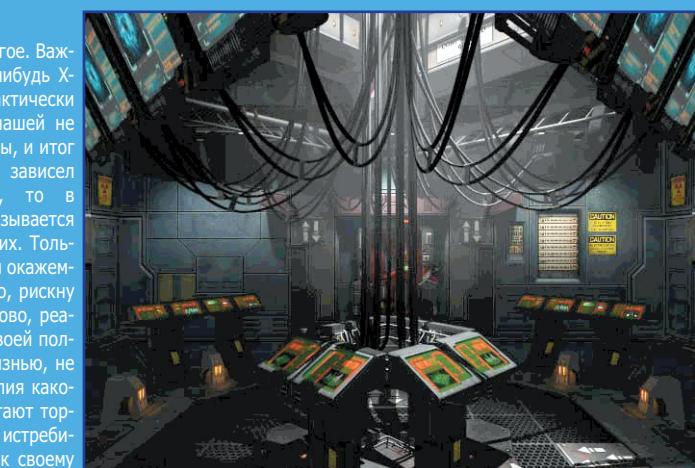
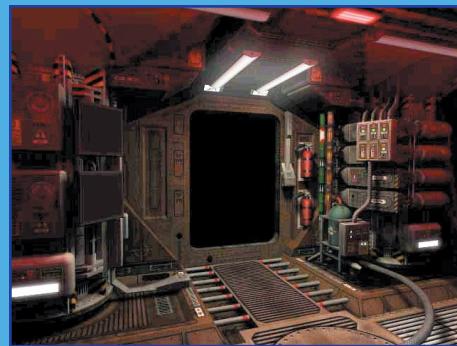
Прохождение *Starlancer* линейно, но, вместе с тем, как вы уже могли догадаться, определенные действия могут повлиять на прохождение той или иной миссии. В одной из миссий мы, к примеру, обнаружим, что вражеские рабочие сооружают очередной военный крейсер. Если мы не

обратим на него особого внимания, то в скором времени нам предстоит столкнуться с новоиспеченным тяжелым кораблем. Можно привести сотню таких примеров, главное — то, что в *Starlancer* будет обеспечен высочайший уровень *playability*. А это в наше суровое время дефицитная редкость.

В высочайшем уровне графики вы можете убедиться сами — картинки перед вами. Помнится, в *Prophecy* мы восхищались размерами кораблей — в *Starlancer* большие крейсеры и космические станции станут огромными. Очень аппетитно выглядят также астероиды. Ну, а количество полигонов и текстур — вещь в космических симуляторах очень относительная, хотя, возможно, проект Digital Anvil сможет удивить нас и в этом отношении.

Второй квартал 2000 года — дата более чем неопределенная, но лично я начинаю ждать. И вам советую.

CN PREVIEW



MAXIмальная отдача!

рули и джойстики GUILLEMOT

RACING WHEEL



ДЖОЙСТИК
С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB

РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB/COM

Активные колонки MAXI Booster



BOOSTER 640
2x20W, 60Hz-20kHz



MAXI FLAT SPEAKERS 2.0
2x6W, 200Hz-20kHz



JOY LEADER 3



BOOSTER 160 RADIO
2x5W, 90Hz-20kHz
+ радио и наушники



BOOSTER 60
2x2W, 100Hz-20kHz

звуковые платы MAXI Sound



DSP/синтезатор YAMAHA YM744, GM/GS/XG,
выход на 2 или 4 колонки, оптический SPDIF,
DirectSound 3D, AEX, A3D, Sensaura.

FORTISSIMO



DYNAMIC 3D

HOME STUDIO Pro 64



HOME STUDIO Pro 64



MAXI Studio ISIS

DSP/синтезатор DREAM SAM 9707, цифровая
студия с 8 входами и 4 выходами, выход на
2 или 4 колонки, GM/GS, VST, DirectSound 3D,
сигнал/шум >95db, коаксиальный и оптический SPDIF.

Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

COMPULINK 935-8891
MEGATRADE 945-4960 945-4961
NORD COMPUTERS 207-0048
FLAKE COMPUTERS 236-9860
FLASH COMPUTERS 924-3222
SONAR SERVICE 142-3375
VAY CO 181-9298 доб. 18
Магазины ТЕХНОСИЛА 966-0101

АРТРОН
ФОРМОЗА КИТАЙГОРОД
СТАРТМАСТЕР
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 1
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 2
НПК НИТА
ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС

234-3404
926-2452
216-1123
412-5145
937-0455
937-2644
245-7382
916-0010

АЭРТОН ДОБРЫНИНСКАЯ 737-3697
АЭРТОН КУРСКАЯ 280-6350
АЭРТОН УНИВЕРСИТЕТ 930-0112
ВАЛГА АКАДЕМИЧЕСКАЯ 125-6001
ВАЛГА СОКОЛ 158-0638
ВАЛГА ЦЕНТР 299-5756
ВАЛГА СМОЛЬНАЯ 452-0832
ИГАЛАКС 488-2474

ДОСТАВКА НА ДОМ тел. 258-8627, www.e-shop.ru
подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

WTOPM



сли задуматься, то до сих пор в России не вышло ни одной игры, которую можно бы назвать современной с технологической точки зрения. Оригинальные — были, хорошие — были, очень хорошие — тоже, а вот попробуйте-ка назвать хоть одну созданную нашими разработчиками игру с высокотехнологичным трехмерным движком? Похоже, первой такой игрой станет «Шторм». Однако проект этот интересен не только своей графикой. «Шторм» — будущий хит. И в этом не может быть никаких сомнений.

Дмитрий Эстрин

Собственно, наиболее частый, хотя и не самый важный вопрос, который задают нам читатели по поводу игры, разрабатываемой в студии Madia, звучит примерно так: «Так, action или симулятор?». Несмотря на то, что ответ, каким бы он ни был, можно трактовать по-разному, обсуждение сей проблемы не лишено некоторого смысла. Конечно, симулятором в полном смысле этого слова «**Шторм**» назвать нельзя. Хотя бы потому, что действие игры имеет место в отдаленном будущем, и, к примеру, технические данные плазменного разрядника вряд ли могут быть названы реалистичными. С другой стороны, как можно иначе назвать игру, в которой десятки летательных аппаратов самым серьезным образом отличаются физическими характеристиками? В то же время *action*'а в «**Шторме**» предоставлено. Игра быстра и невероятно динамична. Кстати, это мы можем заявить с полной ответственностью, поскольку в наших руках оказалась самая последняя бета-версия игры.

Что больше всего поражает в «Штурме», так это тщательность проработки всего — от сюжета до игрового процесса. От разработчиков не ускользнула ни одна даже самая незначительная деталь. Это приятно удивляет и делает игру захватывающей и неожиданной, при том что сама идея не

Платформа: PC
Жанр: action/симулятор
Издатель: Бука
Разработчик: Madia
Требования к компьютеру: P2
Win`95/98, 3D-акселератор
Онлайн: www.storm.ru
Дата выхода: март 2000 года



особенно нова. Известно, конечно, что разработчики в России очень любят придумывать вселенные (как правило, этим начинается и заканчивается создание потенциального суперхита), но когда мир, созданный ими, живет не на словах, а в самой игре — это, знаете ли, производит некоторое впечатление.

Таким образом, вряд ли кого-нибудь удивил бы сюжет «Шторма», если бы ни обилие подробностей, практически каждая из которых находит свое подтверждение в игровом процессе. Итак, в не таком уж далеком 2351 году между галактической Федерацией и планетой Велиан, освоенной колонистами после гражданской войны, вспыхивает военный конфликт. Причина в неких артефактах, следах инопланетной цивилизации, технологический уровень которой значительно превышал возможности человечества в то время. Однако нашим ученым удалось сделать некоторое количество открытий, фактически перевернувших образ жизни каждого человека. Появились новые науки и термины — биоинженерия и нуль-транспортировка. Совершенно неожиданно доселе мирные жители планеты Велиан захватили Нуль-Т комплексы и приступили к интервенции обитаемых планет Федерации.

Итак, нам предстоит решить эту маленькую проблему в роли пилота, воюющего на стороне Федерации. За агрессивных колонистов Велиан поиграть нам не дадут, но это на самом деле не так уж плохо, учитывая то, что миссии «Шторма» разнообразны сами по себе. Кстати, о миссиях. Многие из нас уже привыкли к тому, что в подобных играх миссии, как правило, отличаются не заданиями, а всего лишь территориями. В «Шторме» все наоборот. Думаю, необходимы некоторые пояснения. Представьте себе планету Велиан, которая всего несколько сотен лет назад ничем не выделялась на пространстве Галактики. Большой континент, несколько островов, большие водные пространства... А теперь вообразите себе, что в каждой миссии вся гигантская поверхность планеты будет доступна для полетов! А территория Велиана действительно гигантская. Можно потратить несколько часов на полет и с удивлением обнаружить, что мы так и не достигли «конца света». Короче говоря, миссии в «Шторме» будут отличаться друг от друга заданиями, а не территорией. «Уничтожить все» — это очень мило, но уж чересчур примитивно. «Шторм» же в этом отношении предоставит нам удивительное разнообразие. Как вам задание «отвлечь огонь противника на себя»? Думаю, что не менее оригинальными должны оказаться миссии, в которых от нас потребуется совершить разведку в глубокий тыл противника, обеспечить безопасность передвижения какого-нибудь особо ценного гравилета или простобросить торпеду на какой-то определенный объект. Специально для тех, кто никак не может врубиться в задание или просто страдает отсутствием сюжета, предназначены тренировочные миссии, услугами которых, кстати, можно воспользоваться в любой момент.

В зависимости от того, как вы выполнили то или иное задание, может реально изменяться содержание последующих миссий. Такие обещания мы слышим достаточно часто, но если у разработчиков «Шторма» все получится именно так, как требуется, то у нас появится ни много ни мало лишний повод для гордости перед лицом геймеров Запада. В процессе прохождения игры мы будем посте-



пенно подниматься по служебной лестнице. Думаю, что это решение авторов «Шторма» должно многим придется по вкусу. Не многие продукты могут потешить наше честолюбие, в последнее время вообще появилась тенденция всячески уничижать игрока, ставя его просто в невыносимые условия и не награждая его потом за самые невероятные старания.

В игре есть всего две кампании, но выступить на стороне сил Велиан, как я уже говорил, нам не придется. В первой кампании Федерация находится в самом незавидном положении, контролируя едва 20 процентов планеты. Первоначально огромное значение будет придаваться обороне, соответственно, можно делать выводы о заданиях к первым миссиям. Во второй кампании соотношение сил несколько меняется, у Федерации появляется достаточное количество боевых ресурсов, чтобы перейти к контратаке. Колонисты Велиана переносят военные действия на острова, (кстати, на одном из них расположена главная Нуль-Т станция), в этой же кампании появляется третья сторона.

Как видите, игровой процесс организован достаточно просто, логично и оригинально, чтобы, в конце концов, не наскучить. А это, между прочим, одна из основных проблем подобных игр. Кроме всего прочего, «Шторм» покоряет разнообразием летательных средств и вооружения. При этом никто не должно повторяться. Новые типы летательных аппаратов и вооружения будут появляться постепенно с прохождением игры как у той, так и у другой стороны. Вообще к этому аспекту игрового процесса разработчики подошли с подобающей серьезностью. Об этом, между прочим, говорят даже продуманные названия. Понятно, конечно, что плазменных разрядников. Знаете ли, чтобы у каждой пушки был свой радиус действия, сила

повреждения, скорострельность плюс масса дополнительных характеристик... Ну и как после этого у вас повернется язык называть «Шторм» шутером? Добавьте к этому еще и достаточно сложную систему повреждений и сделайте соответствующие выводы.

Графика... Даже не знаю, с чего начать ее хвалить, но, по крайней мере, придраться вообще ни к чему нельзя. На данный момент в «Шторме» использован самый совершенный трехмерный движок — в этом нет никаких сомнений. Коротко охарактеризовать его можно так: много полигонов, много текстур, много спецэффектов. Плюс — все очень красиво. Почему-то в последнее время появилась мода считать «Шторм» чрезвычайно требовательной к ресурсам компьютера. На самом деле, то, что в обязательном порядке требуется 3D-акселератор — это еще не показатель. Это — вполне нормальное, обычное явление для современных игр. С другой стороны, в игре существуют гибкие графические настройки, позволяющие добиться оптимальной производительности даже на самой средней машине. Это, в принципе, проверено.

В общем-то, в последнее время игры делают совсем по-другому. Как правило, разработчики ограничиваются клонированием некогда оригинальной идеи и созданием «зализанной» внешней оболочки. Потом составляется длинный список фантастических «фишек» и — игра появляется на магазинной полке. В случае со «Штормом» все совсем по-другому. Разработчики действительно позабыли о том, чтобы игра, прежде всего, получилась интересной. Думаю, им это удалось. И уже в марте следующего года мы сможем по достоинству оценить окончательный вариант «Шторма».

CIN PREVIEW



ДО И ПОСЛЕ «МИЛЛЕНИУМА»

http://www.gameland.ru

Ни для кого не секрет, что большая, и как правило, самая интересная часть компьютерных и видеоигр появляется на свет именно зимой. Стремительно приближающиеся праздники - Рождество, Новый год, а у американцев еще и День Благодарения, а также неминуемо становящаяся все ближе и ближе дата окончания финансового года (а у большинства издательств это радостное событие происходит в марте) заставляет винтики и шпунтики индустрии круиться много быстрее, чем в ленивые летние деньги. Ну а в результате декабря, январь и февраль превращаются в глазах обыкновенного следящего за новинками игрока в здакое слайд-шоу, мелькающее всеми цветами радуги на компьютерном мониторе или телевизоре столь быстро, что разобрать что-либо становится просто невозможно. Проблему можно решить несколькими способами. Можно просто выбрать себе одну единственную за сезон игру, не обращая внимания на происходящие вокруг события. Увы, при таком подходе можно пропустить немало настоящих шедевров.

Мы предлагаем вам более удачный способ увидеть все стоящие новинки и составить свой собственный план по компьютерным развлечениям на этот, без сомнения, самый жаркий сезон года. Вашему вниманию мы представляем своеобразный игровой календарь, благодаря назойливому участнику которого вы сможете быть уверены, что не пропустите ни одного важного релиза. Представленные в нашем списке игры - это далеко не все выходящие этой зимой проекты, а лишь те из них, выход которых, по нашему мнению, является заметным явлением на игровом небосклоне. Итак, начнем.

ЖАРКАЯ ЗИМА 1999/2000

18 Ноября

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Платформа: PC, PS

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Core Design

Издатель: Eidos Interactive

Всего неделей спустя своего ос-

новного конкурента, LucasArts'овского почти шедеврального Indiana Jones & The Infernal Machine, Core Design выпускает серьезно переработанную и помолодевшую версию своей любимой Лары Крофт. На этот раз успех проекта, скорее всего, будет поскромнее, чем в былые времена, особенно в свете появившейся, наконец, серьезной конкуренции.

No Fear Downhill Mountain Biking

Платформа: PS

Жанр: Гонки

Разработчик: Codemasters

Издатель: Codemasters

Весьма оригинальное творение все набирающего популярность издательства Codemasters позволит вам показаться на... обыкновенном велосипеде, но зато по весьма пересеченной местности. Главная прелесть игры - выдержаный в лучших традициях Colin McRae баланс между реалистичностью и простотой моделью управления, а также весьма забавный дизайн трасс.

Tomorrow Never Dies

Платформа: PS

Жанр: Action

Разработчик: MGM Interactive

Издатель: Electronic Arts

Пусть это и не долгожданный «настоящий» сиквел к феноменально популярному Golden Eye,

творение MGM Interactive, много раз переделанное с самого начала, вполне сможет конкурировать с такими сильными оппонентами, как Syphon Filter или Medal Of Honor. Типичный шпионский триллер, но зато с реальным лицензионным Джеймсом Бондом, весьма новородченной (по меркам PlayStation, конечно) графикой и весьма приличным разнообразием уровней и заданий.

Interstate' 82

Платформа: PC

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Activision

Издатель: Activision

Несмотря на то что приставочная «побочная» серия Vigilante уже давно переплюнула по популярности оригинал-

ную игру, Activision надеется, что знакомая старая стилистика 70-х заставит ветеранов вернуться и к новому приключению в странном угловатом мире Interstate, а заводные ритмы 80-х привлекут и массу новых игроков. Сиквел весьма популярных «дорожных войн с сюжетом» обещает быть чем угодно, но только не посредственностью.

22 ноября

Donkey Kong 64

Платформа: N64

Жанр: 3D-платформер

Разработчик: Rare

Издатель: Nintendo

Центральный проект года на медленно увядющей приставке компании Nintendo. Для того чтобы фанатам трехмерных адвентур-платформеров не захотелось по-

бежать и купить себе Dreamcast раньше времени, студия Rare призвала на помощь своего любимого героя-спасителя. Некогда во времена Super NES Donkey Kong Country вместе с многочисленными продолжениями смогли удержать аудиторию на многие месяцы. Удастся ли то же самое и на этот раз? Вполне возможно, во всяком случае игра стоит того, чтобы провести с ней много часов кряду. Что и потребуется, ведь DK64 недаром нарачен самой масштабной и длинной игрой на N64. Говорят, чтобы пройти игру до конца, потребуется часов 80-90, и это не предел.

24 ноября

Ultima IX Ascension

Платформа: PC

Жанр: RPG

Разработчик: Origin Systems

Издатель: Electronic Arts

Последняя и самая грандиозная серия знаменитой ролевой саги Ultima, основанной ее создателем Ричардом Гэрриотом более пятнадцати лет назад и положившая начало большинству современных х

компьютерных RPG. Получив культовый статус не только в Америке и Европе, но даже и в Японии (что, поверьте, учтывая японские ролевые и платформенные вкусы, имеет огромное значение), Ultima IX готовится завершить историю перед окончательным переселением в онлайновые миры. Игра имеет все шансы на то, чтобы стать самым заметным ролевым проектом года.

25 ноября

Zombie Revenge

Платформа: Dreamcast

Жанр: Action

Издатель: Sega

Разработчик: Sega AM1

Веселая и поразительно самобытная игрушка принадлежит к известной Sega'ской серии House of the Dead. Но на этот раз игровой процесс представляет собой нечто вроде резко ускоренного Resident Evil, да еще и с фирменными приколами от странноватого подразделения Am1. На игровых автоматах Zombie Revenge была весьма популярна, и есть надежда, что добавление этого проекта в библиотеку игр на Dreamcast последней не повредит.

26 ноября

Unreal Tournament

Жанр: First Person Shooter

Платформа: PC

Разработчик: Epic Games

Издатель: GT Interactive



С выходом демо-версии

Unreal Tournament мы получили в свое распоряжение самую увлекательную игру жанра за последние годы. Выверенный сетевой код, отличный движок и невероятные находки в игровом процессе смогли совершить невозможное - изменить давно сложившееся мнение о том, что именно id Software является королем 3D Action. В то же время бесконечные демо-тесты Quake III Arena пока никак не могут произвести на нас целостное впечатление. Благодаря резко обострившейся конкуренции, у нас есть шанс увидеть эти два самых ожидаемых проекта практически одновременно.

1 декабря



Quake

III Arena

Платформа: PC

Жанр: First Person Shooter

Разработчик: id Software

Издатель: Activision

Станет ли новый Quake откровением и новой любовью для бесконечного полчища любителей 3D-Action, или FPS, кому как нравится, или подвергнется столь же масштабной критике, важно вовсе не это. Quake III интересен даже потому, что именно в этом творении id мы впервые сможем полюбоваться на абсолютно новые технологии, которые потом, позже, будут воплощены в десятках интереснейших проектов. Ну а превратилась ли знаменитая кузница Джона Кармака в обыкновенную технологическую компанию-создательницу новых движков, мы узнаем совсем скоро. Что-то все-таки подсказывает, что id до этого пока далеко.

2 декабря

Legend of Dragoon

Платформа: PS

Жанр: RPG

Издатель: Sony

Разработчик: Sony

Один из самых интересных проектов на PlayStation в истории, несколько недооцененный как собственным издателем, так и, соответственно, вложенным в раскрутку деньгами давящим большинством игроков, выходит в Японии 2 декабря. Многобюджетная и масштабная ролевая игра, созданная бывшими сотрудниками Square и Team Andromeda (авторами печально известного шедевра

Panzer Dragoon Saga), похоже, не сможет превратиться в Sony'скую альтернативу Final Fantasy - как, собственно, этот проект и задумывался в те не очень далекие дни, когда приверженность Square своему новому партнеру ставилась еще под серьезное сомнение. Ну а с находящимися всегда под рукой конвейером Square, Sony совершенно не требуются трудоемкие ролевые изыскания новой команды. Очень советую не пропустить этот проект - весьма талантливо сделано.



Dragon Valor

Платформа: PS

Жанр: Action/RPG

Издатель: Namco

Разработчик: Namco

Несмотря на схожесть названия, почти полная противоположность грандиозной RPG от Sony. Легкомысленная, простенькая и, прямо скажем, далеко не самым лучшим образом выглядящая Action/RPG от Namco, тем не менее, наверняка будет пользоваться успехом благодаря хорошей рекламе, красивым мультикам и обаятельному дракону. Кстати, играть в Dragon Valor нужно вовсе не за него.

Virtua Striker 2 v. 2001

Платформа: Dreamcast

Жанр: Футбольный симулятор

Издатель: Sega

Разработчик: Sega

Будущий главный европейский суперхит на Dreamcast в Японии также неизменно популярен. Достаточно заметить лишь, что последняя версия игрового автомата на Naomi (с которого, собственно, VS и портирован в домашний вариант) держится в десятке самых популярных в Японии игровых автоматов уже почти год. Разработчикам Virtua Striker удалось добиться невероятного качества графического исполнения, а фирменный стиль игрового процесса, доказавший уже свою состоятельность, превращает игру в настоящий хит. Это не FIFA 2000. Много лучше.

3 декабря

Planescape: Torment

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Interplay

Разработчик: Black Isle Studios

Planescape продолжает невероятно успешную серию ролевых игр от Interplay. Вооружившись лицензией AD&D, разработчики из специального подразделения Black Isle Studios создают шедевр за шедевром. В прошлом году - Baldur's Gate и Fallout II, а в



этом - Planescape. Несомненный хит и очередной предмет обожествления со стороны настоящих поклонников RPG.

8 декабря

Battlezone II

Платформа: PC

Разработчик: Pandemic Studios

Издатель: Activision

Продолжая традиции первой успешной 3D-стратегии, Battlezone II не только предложит вам улучшенный движок, но и, предположительно, более углубленный в Action-игровой процесс. Несколько задумчивый собственный взглядом и каельником подзабытым Battlezone все равно остается одним из самых ожидаемых стратегических проектов. Судя по тому, что в последнее время стратегиями нас не балуют, BZ - единственная приличная RTS, в которую мы сможем поиграть в предновогодние деньги.

9 декабря

Virtual On: Oratorio Tangram

Платформа: Dreamcast

Жанр: Fighting

Издатель: Sega

Разработчик: Sega

Еще один долгожданный (для японцев) аркадныйпорт, на сей раз суперпопулярной драки роботов под названием Virtual On. Совершенно культовый статус игры на родине привел к тому, что Sega планирует преподнести появление игры на Dreamcast с помпезностью, которой удостоилась бы наверное, только Shenmue. К выходу VOOT приурочено также появление коллекционного джойстика (практически полностью повторяющего аркадный автомат с двумя рукоятками), а также не менее интересного аксессуара, позволяющего соединить два Dreamcast'a и играть по сети на двух телевизорах одновременно. Надо добавить, что, несмотря на исключительную «японскую» этой игры, Virtual On является невероятно занимательным и красивым файтингом, выполненным по самым высоким стандартам. Детализированные арены со свободой перемещения, обилие спецэффектов и, наконец, отличный дизайн делают игру весьма привлекательной.

11(7) декабря

Gran Turismo 2

Платформа: PS

Разработчик: Polyphony Digital

Издатель: Sony

Крупнейшая премьера этого года на PlayStation суперхита Gran Turismo 2, в том случае, если она состоится вовремя (напомню, что игра была в

последний момент отложена на две недели в Японии и на неопределенный срок в остальных территориях), сможет серьезно улучшить несколько пошатнувшееся положение Sony на рынке, ну и, разумеется, ублажить фанатов первой части, коих в мире просто огромное количество.



ДО И ПОСЛЕ «МИЛЛЕНИУМА»

<http://www.gameland.ru>

тво. Более 500 лицензированных машинок, включающих в себя как обыкновенные серийные, так и чисто спортивные модели, пара десятков новых трасс и несколько странноватый, но зато эффектный движок обеспечат игре первые места во всех хит-парадах.

14 декабря

Crusaders of Might & Magic

Платформа: PC, PS

Разработчик: New World Computing

Издатель: 3DO

Этот в высшей степени необычный проект поначалу должен был увидеть свет лишь на PlayStation, однако к тому моменту, когда время разработки уникального сплава Action в лучших традициях Tomb Raider и RPG, соответственно, Вселенной Might & Magic подошло к своему завершению, издатели игры решили, что Crusaders могут быть интересны и владельцам PC. Все прогрессивные игроки уже могут потирать руки в ожидании первой полностью трехмерной игры сериала Might & Magic. Впрочем, многим то, что сделали с проектом разработчики, может и серьезно не понравиться. Все-таки это слишком далеко от классического M&M.

15 декабря

Messiah

Платформа: PC

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Shiny Entertainment

Издатель: Interplay

Дэйв Перри клятвенно заверяет, что его драгоценная Messiah наконец-таки появится на свет. Как раз к Рождеству. Об игре написаны цепкие то-



странную. Невероятный Action с огромной интерактивностью окружающего мира, возможностью драться с кем угодно, как угодно и чем угодно, несколькими десятками героев и оригинальным движком, опирающимся на возможность представлять городские трубопроводы в максимальной детализации. Неординарность - одна из основных благодетельниц теперешней игровой индустрии, так что в потенциале Mucky Foot сомневаться не приходится.

Parasite Eve II

Платформа: PS

Жанр: Adventure

Разработчик: Square

Издатель: Square

Вторая часть популярного PlayStation'овского сериала разительно отличается от первой попытки компании Square создать кинематографическую RPG. Во-первых, об RPG

Square уже совершенно забыла, сделав свою «паразитку» пародийно похожей на Resident Evil, оставив лишь сомнительную с точки зрения жанра, да и то порядком упрощенную боевую систему. Зато с кинематографической стороны подход стал намного серьезнее. Отличные ролики, пожалуй, даже покачественнее, чем в Final Fantasy VIII, идеально дополняют картину, превращая игру из красивой пустышки в наполненную атмосферой таинственную и жутковатую сказочку. По слухам, Square намерена в начале следующего года закрыть одну из наименее прибыльных серий своих игр. Наверняка разработчики Parasite Eve не хотели бы, чтобы на кладбище отправился именно их сериал. Впрочем, над второй частью работает совершенно иная команда...

деренная графика (ролики ничуть не хуже, чем в Parasite Eve II), отличный дизайн, продуманная боевая система и вполне современная графика составят хорошую конкуренцию в целом проходному проекту Square. Ну а для SNK эта игра станет очередной демонстрацией того, что пожилое издательство еще способно на что-то кроме клепания King of Fighters.

Space Channel 5

Платформа: Dreamcast

Жанр: Танцевальный Action

Разработчик: Sega

Издатель: Sega

Самый невероятный проект Sega, проект, который мы меньше всего ожидали увидеть. Проект, создаваемый одним из лучших дизайнеров компаний, создавшим такие хиты, как Manx TT и Sega Rally. Смесь популярного ныне ритмического нажимания кнопочек под музыку и прикольной истории про космическую репортершу Уладу и ее друзей,

своими танцами спасающих Землю от нашествия инопланетян. Невероятная доступность и простота игрового процесса, по-настоящему заводящая музика и странная комбинация полигонной графики и заднего плана, являющегося пререндеренным MPEG-фильмом, делают игру настолько уникальной, что Sega всерьез решила сделать из Space Channel 5 национальную сенсацию наподобие покорившего всех японцев Seaman'a.

17 декабря

Vigilante 8: Second Offence

Платформа: PS, N64, Dreamcast

Жанр: Action

Разработчик: Luxoflux

Издатель: Activision

Вторая серия очень популярной игры, заменившей в сердцах многих окончательно умерший Twisted Metal. Как водится в сиквелях, всего стало больше. Графики, оружия, машин, арен. Из особо приятных нововведений можно отметить перевод на Dreamcast, сделанный с большой любовью, а также далеко продвинувшееся качество дизайна арен. В общем, все фанаты будут в восторге, но журналистам придется писать положительные обзоры. Народная любовь все же таки!



Koudelka

Платформа: PS

Разработчик: Sacnoth

Издатель: SNK

Выходя в один день с Parasite Eve, Koudelka от SNK предлагает вам, в общем-то, примерно то же самое, но совершенно под другим соусом. Вместо монументально-продвинутого технологоческого ужаса-тика классически-готический кошмар из жизни демонов и вампиров. Великолепная отмен-



16 декабря

Urban Chaos

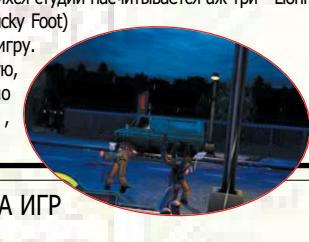
Платформа: PC, PS

Жанр: Action

Разработчик: Mucky Foot

Издатель: Eidos

Коллектив бывших сотрудников команды Bullfrog (всего отковавшихся студий насчитывается аж три - Lionhead, Elixir и Mucky Foot) сделал игру. Не простую, а... прямо скажем,



СТРАНА ИГР

3 января

Soldier of Fortune

Платформа: PC

Жанр: FPS

Разработчик: Raven

Издатель: Activision

Создатели бесчисленных Heretic'ов и Hexen'ов решились на совершенно новый проект, кровожадный и невероятно модный 3D-Action под названием Soldier of Fortune.

Картины из жизни наемников, «контроль в голову», море крови, движок Quake II, до такой степени модифицированный, что мать родная (id) не узнает. Верный хит. Вот только

выходит как-то странно, сразу по-

вится в четырех различных ре- дакциях, с разным оформлением коробок. Это еще ничего - в прошлый раз Kenji Eno самолично доставлял коробки со специальной редакцией Enemy Zero покупателям, отвалившим за игрушку и пару сувениров около полутора тысяч долларов ;).

л е праздни-ков. Но ничего, на тяжелую голову будет, наверное, играть еще лучше. Имеет все шансы стать заключительным (или все-таки предпоследним) аккордом одного из лучших графических движков id Software. Для Raven проект важен еще и тем, что это первая игра студии, созданная ею после приобретения компании издательством Activision. Удачным ли оказалось это приобретение?

26 января

The Sims

Платформа: PC

Жанр: Симулятор

Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Одна из наиболее оригинальных концепций создателя SimCity Уилла Райта нашла свое отражение в жутко симпатичной игрушке Sims. Кто-то называет ее «уменьшенной копией SimCity», кому-то кажется, что это «симулятор мыльной оперы», сам же ее создатель называет проект достаточно просто - симулятор самой обыкновенной жизни. Жизни Симов - тех самых мелких людышек, которые наполняют дома и кварталы больших и маленьких городов, с их бесконечными проблемами, маленькими радостями и большими неприятностями жизни. Ранние версии игры, показанные на всех крупных игровых выставках этого года, говорят лишь о том, насколько многообещающим является этот проект.

Command & Conquer:

Tiberian Sun Firestorm

Платформа: PC

Жанр: RTS

Разработчик: Westwood Studios

Издатель: Electronic Arts

Для скучающего фаната стратегии вновь настоя-

щий подарок от любимой Westwood Studios.

Абсолютно новые мис-

сии, новые повороты

сюжета, мастерски от-

снятое видео (большая

редкость в сегодняшнем иг-

21 декабря

Daikatana

Жанр: FPS/Adventure

Платформа: PC, N64, Dreamcast

Разработчик: Ion Storm

Издатель: Eidos

Многострадальный долгострой Джона Ромеро после окончательной покупки его студии Ion Storm английским издательством Eidos летит к релизу на полных парусах. И если счастливое событие не будет вновь отложено, нас ожидает выход весьма примечательного проекта. Даже кособокая deathmatch-only версия Daikatana пробудила во многих воспоминания о Doom и первом Quake. А ведь в полном релизе обещается сногшибательный сюжет и полноценная игровая вселенная. Про 45 видов оружия и три совершенно от-личных

да и последовавшая за ней Enemy Zero также вызвала немалый резонанс на все более фанатеющем от лидера команды обаятельного толстяка Kenji Eno рынке. Вторая часть обещает преподнести немало сюрпризов, впрочем, ничего другого мы от Warp уже давно не ждем. Поражает совершенно сумасшедший, а порой даже чрезмерно откровенный дизайн игры, а сюжет еще как интригует. Игрушка будет занимать аж 4 Dreamcast'овских диска (не будучи слишком пе-реполнены видеороликами) и поя-

вится в четырех различных ре-дакциях, с разным оформлением коробок. Это еще ничего - в прошлый раз Kenji Eno самолично доставлял коробки со специальной редакцией Enemy Zero покупателям, отвалившим за игрушку и пару сувениров около полутора тысяч долларов ;).

29 декабря

Dragon Quest VII

Платформа: PS

Жанр: самая классическая RPG

Разработчик: Enix

Издатель: Enix

Что бы там ни говорили Sony, Sega, Square и прочие на-счет своих якобы суперхитов, лидер японской предново-годней гонки всем отлично известен. Больше, чем

Dragon Quest VII, которого вся Япония, затаив дыхание, ждет уже пять лет, не продастся ничто. Для нас проект интересен тем, что именно он является своего рода зачинателем жанра японской RPG - в начале восемидесятых компаний Enix

эпо-хи все, на-верное, уже забыли. Однако Ромеро ничего не забыл. Все это будет, и увидеть великолепную single-player Daikatanу мы должны уже совсем скоро.

23 декабря

D2

Платформа: Dreamcast

Жанр: Adventure

Разработчик: Warp

Издатель: Warp

Революционная игра от экстравагантной команды Warp, предназначенная для несостоявшегося проекта M2 от Matsushita и 3DO, наконец-таки нашла себе новый дом на гостеприимной приставке Dreamcast. Еще она знаменательна тем, что является первой игрой, официально анонсированной на новой приставке Sega, хотя выйдет спустя целый год после запуска консоли. Первая часть D была невероятно успеш-ным проек-том,



пришила в голую замечательную идея содрать на собственный манер Герриотовскую Ultima. Трехмерные полигональные территории на манер Grandia и Shining Force, вращающаяся камера, спрайтовые фигуры, живенькая анимация - все это мы многократно видели. Ну а прелести сюжета будем разбирать позже, тем более что Enix уже пообещала выпустить игру на английском в следующем году. К сожалению, в последний момент пришло известие о том, что игра в очередной раз отложена на неопределенный срок.

СТРАНА ИГР

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

033

ДО И ПОСЛЕ «МИЛЛЕНИУМА»

www.gameland.ru



р о в м
мире), нес-
колько новых ви-
дов оружия и слегка измененный баланс - это намного
больше того, что мы привыкли ждать от обычного
expansion pack'a.

Final Fantasy VIII
Платформа: PC
Жанр: RPG
Разработчик: Square
Издатель: Electronic Arts/Eidos
Восьмая часть ставшей весьма
популярной и на PC
японской приста-
вочной ролевуш-
ки представит
вам мир Final
Fantasy в со-
вершенно
новом свете.

Полностью
отойдя от ани-
мешных традиций,
игра стала ближе западному

зрителю, сохранив некоторую самобытность.
На PC игра, подобная FF8, до сих пор смотрится совершен-
но уникально. И на-
верняка именно

эта ее особен-
ность прив-
лечет к се б е
внимание
многих
игроков.
В конце
концов, ги-
гантский бюд-
жет, выделенный
разработку

на PlayStation-версии, наверняка был потрачен далеко не
впустую. В FF8 вы найдете и великолепные ролики, и
редко где встречающийся на PC продуманный и трогательный сюжет, и самобытную боевую систему. Экзотика, да и только.

27 января

Crazy Taxi
Платформа: Dreamcast
Жанр: Гонки
Разработчик: Sega AM3
Издатель: Sega
Долгожданный порт одной из самых удачных аркад-
ных игр последнего времени обе-
щает стать настоящим со-
бытием в тоскливой
жизни Dreamcast



в нача-
ле следующе-
го года. Задорная, веселая,
невероятно красивая и притягательная игра сделает
свое грязное дело и станет суперхитом, независимо от
того, будут ли в нее включены дополнительные уровни и
игровые опции, как это обещает Sega, или же все оста-
ется как есть. Сумасшедшее такси, несущееся по
улицам Сан-Франциско под бешеные ритмы Offspring -
это именно то, что нужно Sega для того, чтобы покорить
сердца поклонников гонок окончательно и бесповорот-
но.

Vagrant Story
Платформа: PS

Жанр: Adventure/RPG
Разработчик: Square
Издатель: Square

Один из самых интересных
проектов Square, осуществляемых

на продолжающей получать
серьезную поддержку PlayStation. Игру
можно смело назвать Square'ским от-
ветом на Metal Gear Solid, но
только в фэнтезийной
Вселенной и, понят-
ное дело, с роле-
выми элементами. Игра будет
проходиться за
несколько часов, но
зато за это время с глав-
ным героем успеет пром-
зойти столько событий,
сколько не случается и
в самой длинной RPG.
Никаких мешающих
получению удоволь-
ствия от стилистики
мира и сюжета пре-
пятствий. Минимум
сражений, простейшая
роле-



в а я
систе-
ма. И
сложный, пол-
ный неожиданностей и поистине
прекрасно сре-
жиссированных
моментов сюжет. Для
полноты погружения в
игровой мир
полностью от-
сутствуют видеопро-
линики. Все дей-
ствие, разворачи-
вающееся на экра-
не, построено ис-
ключительно из поли-
гонов. По секрету скажем, что Vagrant Story - од-
на из немногих игр на PlayStation,
выхода которой вся редакция
ждет с огромным интересом.

2 февраля

Giants: Citizen Kabuto
Платформа: PC

Жанр: Action

Разработчик: Planet Moon Studios
Издатель: Interplay

Об этом проекте мы уже много говорили. Выделяет
его среди всех остальных всего несколько небольших
деталей, позволяющих, тем не менее, говорить о наст-
оящей революции жанра. Игрокам предстоит, ни много-
ни мало, принять участие в тотальной войне за вы-
живание между тремя странными расами Meccayuns, Sea
Reapers и Kabuto, уникальными и по-своему обаятельны-
ми. Единство
противо-
п о -



ложнос-
тей - вот
что держит строй
игры сом-
кнутым и
чрезвычай-
но интриги-
ющим. Как Planet
Moon собирается до-
казать нам, что MDK не
был единственным
хитом в послужном списке разработчиков, еще пред-
стоит узнать. Так или иначе, игра уникальна и аналогов,

к счастью, пока не имеет.

3 февраля

Bio Hazard (Resident Evil):

Code Veronica

Платформа: Dreamcast

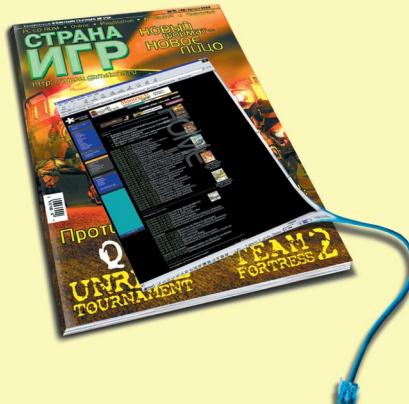
Разработчик: Sega/Capcom

Издатель: Sega

Новая, впервые
полностью
трех-



ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...



16 февраля

Nox
Платформа: PC
Жанр: Action

RPG
Разработчик:

Westwood

Studios

Издатель:

Electronic

Arts

Главный претендент на титул Diablo II-киллера, похоже, вполне может появиться и пораньше этого самого Diablo II, выход которого вновь был отложен до «раннего 2000-го года» буквально за несколько дней до сдачи этого номера. Nox отличает большая ориентация на Action, веселость, великолепие сюжета и оди



но, но
зато эта - трехмер-
ная. Как ни странно, Force Commander, ввиду дав-
ности цикла своей разработке, не базируется на новомодном Episode I. Напротив, в этой игре вы
сможете в полной мере окунуться в старые добрые времена «классических» Star Wars. Истребители-
крестокрылья, верблюдоподобные железные гиганты с планеты Хот и все прелести местной и импортной фауны десятков миров, за контроль над которыми будут вестись гигантские сражения, вам обеспечены.
Движок уже немножко устарел, однако есть надежда, что к моменту выхода его слегка подадут. Я
сказал - надежда, а не уверенность ;-).

1 марта

Oni
Платформа: PC

Жанр: Action

Разработчик: Bungie

Издатель: Take 2 Interactive



оча-
ровательный
графический наворот, вполне реалистично реа-
лизующий такую немаловажную деталь, как поле
зрения героя. Вот только почему он так же хорошо видит спиной, как и глазами? Не стоит забывать и о финанской мощи такого титана, как Electronic Arts, в последнее время серьезнейшим образом приступившего к самой серьезной в истории обработке PC-рынка.

28 февраля

Force Commander

Платформа: PC

Жанр: Стратегия

Разработчик: LucasArts

Издатель: LucasArts

Стратегическая игра

по мотивам «Звездных Войн». Одна

такая уже была.

Совершенно вер-



Завершает наш список игра, явно не попадающая в категорию «зимних» проектов. Это - первая весенняя игрушка. Но зато какая яркая и интересная! Пусть грандиозный проект Halo и завладел умами многих игроков и журналистов, грациозность и великолепие Oni, японского проекта известной студии, от этого ничуть не страдает. Разработка ведется нормально, и мы вполне можем надеяться на то, что сроки выхода Oni в свет не изменятся.

Сергей ОВЧИННИКОВ

...ОНЛАЙН

игр: 590
демо-версий: 253
апдейтов: 117

www.gameland.ru

ПОСЛЕДНИЙ АПГРЕЙД



Новый век надо встречать с просветленной душой, хорошим настроением и, главное, во всеоружии. Первые два пункта — категории нравственные и зависят лишь от количества frag'ов, «кушай» и прочих атрибутов поверженных соперников на совести геймера. «Оружейный» же аспект складывается из двух вечных апгрейдов: «железа» и софта.

С «железом» все предельно просто — соответствующие советы найдутся в нашем журнале, и на многочисленных сайтах (**IXBT** www.ixbt.ru, **3D News** www.3dnews.ru и т.д.), а толщина кошелька автоматически отрегулирует скорость их воплощения в жизнь...

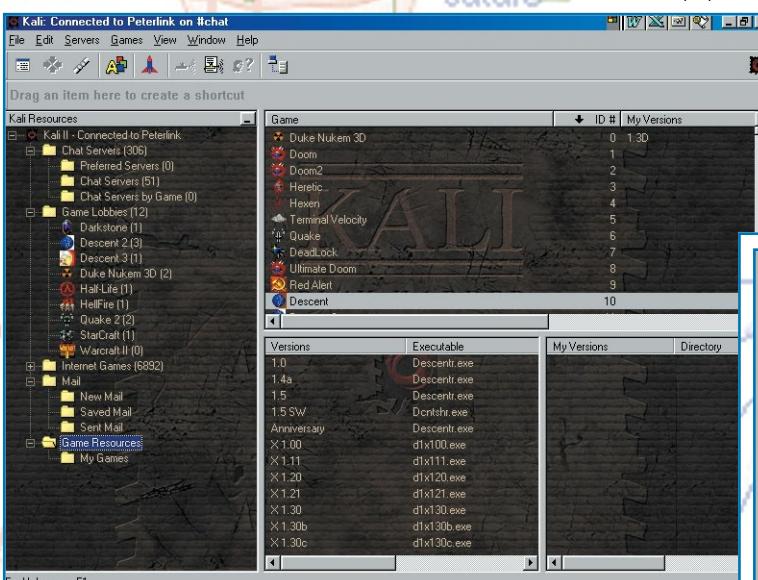
Интернет заметно облегчил поддержание софта на современном уровне. Системное ПО, да и многие полезные утилиты (**Windows**, антивирусы и т.п.) малоизменяются в плане апгрейда, поскольку обрели самостоятельность: стандартная функция **Update via Internet** сделала процедуру омоложения до неприличия простой. Но не для каждой программы — целый пласт игрового софта требует работы руками — розыска странники производителя, скачки свежего драйвера или последней версии программы. Вот об этом-то и речь. О последнем апгрейде этого века.

KALI

После некоторого затишья **Kali** (www.kali.net), рекомендованный ранее как «народный мультиплейер», вновь начинает набирать обороты. Во-первых, наряду с окончательным релизом **Kali 95 ver. 1.68** появилась очередная бета, и это уже **Kali II**. Во-вторых, снова ожил российский сервер на Петерлинке (С-Пб.), что гарантирует русскоязычный чат и минимум лага (например, **dial-up'ом** до Петерлинка **150 мс**).

В-третьих, и сама **Kali II** стоит того, чтобы ее попробовать. Для этого с ftp://ftp.kali.net/pub/kali/kali/kali199c.exe «сливаем» ехе-шник (**2,8 Мб**), устанавливаем и регистрируемся (чтобы устранить **15-и** и минутный онлайновый лимит не зарегистрированной версии). Цена пожизненной регистрации **20-30 долларов**, и сделать это можно в Москве, Питере или даже по почте (подробнее см. <http://private.peterlink.ru/kali/reg.html>).

Изменения во второй версии, из тех, что заметны геймеру, коснулись в основном удобства использования — модернизирован интерфейс, разнесены чат и собственно игра, добавлена уникальная справочная информация, введен новый способ запуска игр.



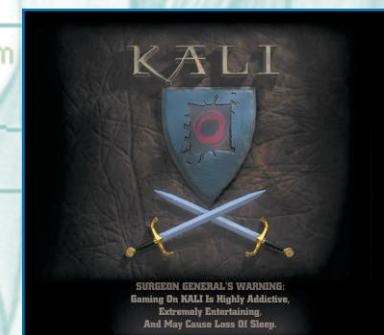
Хотя интерфейс и поменялся но **Kali** по-прежнему не больно-то интуитивна — набор окошек, кнопок, иконок. Не спасают дела и новые «шкуры», и возможность самому делать иконки для использования в чате. Тем не менее, разобраться и привыкнуть не сложно.

В окошке слева **Kali II** структурирует все свои ресурсы на манер **MS Explorer'a** — папки, «плюсики», древовидная структура. Первым пунктом идут чат-сервера, которые делятся на универсальные и на специализированные по играм. «Чатиться» можно в трех вариантах: на конкретном сервере — со всеми или, приватно в специальных комнатах (**Game Lobby**), организуемых игроками, и совсем ужично, тет-а-тет. Сервера, посвященные играм, помечены стрелочкой перед названием (**> Descent**) и поддерживаются самой **Kali**. Чаще всего — это лучший выбор во всех смыслах — количество населения, скорости связи и т.д. Для поклонников родной кириллицы подойдет российские **Kali**-сервера. Не так давно их было три — на Демосе, Петерлинке и в Сибири. Погибли все, а воскрес лишь один, так что внесите Петерлинк **a.k.a. Preferred Server** и подсоединяйтесь к сообществу российских поклонников **Kali** одним кликом мыши.

Сохранился старый способ запуска игры: все сидят на одном сервере, кто-то запускает игру из-под **Kali**, а другие присоединяются. Наряду с этим введен и новый, более наглядный. Желающий сразиться выбирает слева пункт **Game Lobbies**, находит комнату по душе в верхнем правом окне и, кликнув на нее, попадает в теплую компанию. При необходимости сканивается карта или уровень, жмется кнопка **Ready** и вперед! Что важно — при таком способе запуска нет необходимости собираться всем на одном сервере, более того, нет необходимости даже подключаться к какому-то серверу — достаточно просто войти в **Kali!** Это очень удобное новшество — подключился к Интернет, запустил **Kali**, и все соперники со всеми возможными играми перед тобой — только выбирай.

Понятно, что при отсутствии готовых **Lobbies** каждый может создать свою. Игры, требующие одновременного старта всех участников, типа **WarCraft II**, **Descent**, **Descent II**, **C&C**, **Red Alert**, **MechWarrior**, проще начинать именно из **Game Lobbies**, а не бегать по серверам в поисках партнеров.

Следующим пунктом у **Kali** числяться **Internet Games** — в этом регулярно обновляющемся списке абсолютно все популярные игры последнего года или даже месяца: **QIII**, **UT**, **QWorld**, **BG**, **Descent III**, **Delta Force** и т.д. Присоединиться к таким иг-



SURGEON GENERAL'S WARNING:
Gaming On KALI Is Highly Addictive,
Extremely Exhausting,
And May Cause Loss Of Sleep.

рам тоже просто — выбрав подходящую версию или модификацию в правом верхнем окне, мы получим список хостов с указанием пинга, карт/уровней, по-теря пакетов данных и даже количества улов (**Hops**) на пути сигнала к данному серверу. А два окошка внизу отразят поименный состав игроков и конфигурацию игры, причем с массой полезной информации — фраги, цвет команд, пинги, время в игре, версия мода и его **URL** и т.п.

Дальнейшее развитие получила внутрисистемная почта — **Kmail**. Посыпать письма можно не только на привычный электронный адрес, но и на псевдоним или даже на серийный номер версии **Kali**. Другая новинка — раздел **Game Resources** — тут есть сведения о версиях exe-шников всех поддерживаемых **Kali** игр. Впрочем, зачем это геймерам нужно, не совсем понятно, разве что при конфликте версий пригодится...

Продолжает существовать в **Kali II** и встроенный прокси-сервер (Кроух) для подключения к игровой системе локальной сети, имеющей выход в Интернет лишь с одной машины. Вот эта штука небесполезная!

Из оставшихся мелочей отметим встроенный обмен файлами, систему паролей для игр и чат-комнат, а также возможность разместить ссылку на свою игровую страничку или клан в густонаселенной (под **300** тысяч геймеров) империи **Kali**.

MACROMEDIA

Сайтов, использующих **Flash** и **Shockwave**, в Интернет все больше (см., например, Disney.com, Ford). Довольно обширны и коллекции игрушек, выполненных на этих технологиях. Однако пользоваться всем этим добром можно было лишь в онлайновом режиме. **Macromedia** решила исправить сущ недостаток и заодно расширить применимость собственных разработок.

Тотальный Контроль — вот основная идея новой линейки продуктов Macromedia (<http://www.macromedia.com>). Все они «замкнуты» на мультимедийно-игровое содержание Интернет и вдобавок накрепко связаны друг с другом: **Shockwave Player 7.02**, **Flash Player 4.0**, **Shockwave Remote**, **ShockMachine**...

Над чем же отныне обретает Тотальный Контроль интернетчик? Во-первых, над **Shockwave** — и **Flash**-содержимым (**S/F**) сайтов. Утилита **Shockwave Remote (SR)** позволяет вручную регулировать такие параметры приложения, как запуск, останов, «перемотка» вперед и назад. И даже... повысить «скорость воспроизведения», что намного увеличит сложность прохождения любой игрушки. В общем, **SR** — виртуальная аналогия дистанционного пульта управления, но не простого, а интерактивного.



Утилита интегрирует простейшую «искалку» Shockwave и Flash приложений (S/F), поддерживает автообновление, позволяет получать уведомления о новых S/F приложениях и, самое для нас интересное, допускает сохранение на локальном диске до пяти игр.

Как это делается? Несложно. Отыскав понравившуюся игрушку (например, на www.gamespark.com/index.html), при запущенном SR дожидаемся ее загрузки, затем жмем SR'овский Save и готово — игра в виде «картриджа» доступна в любое время и независимо от подключения к Сети. Кстати, объем «картриджа» совсем невелик — обычно 300-400 кб.

Более продвинутой системой S/F контроля обладает Shockmachine. До недавнего времени «машина» продавалась (в смысле — за деньги...), но на момент сдачи журнала совершенно неожиданно стала предлагаться почти даром — за бесплатную регистрацию на www.shockwave.com. Надолго ли?

По сравнению с SR у Shockmachine всего два, но весьма существенных преимущества — масштабирование приложения на весь экран и сохранение неограниченного числа «картриджей». Картриджи систематизируются, переименовываются, удаляются, ими можно меняться с друзьями, словом, все как для обычной игровой приставки.

Сохранять на диске удается отнюдь не любой из интернетовских S/F ресурсов, а только те, авторы которых разрешили это. Так что, щелкнув правой клавишей мыши по понравившемуся контенту и обнаружив, что пункт Save не активен, не огорчайтесь и не удивляйтесь — дело житейское. В любом случае остается возможность создать что-то свое, используя, например, бесплатный Flash Writer — plug-in для Adobe Illustrator'a (<http://www.macromedia.com/software/flash/download/flashwriter>).

Полезные ресурсы для «пульта управления» и «шокомашины» отыщутся по следующим адресам:

1. «Шкурки» для SR www.shockwave.com/bin/shockwave/entry.jsp?jump=skins
2. Самые удачные сайты, использующие S/F технологии, с точки зрения Macromedia www.macromedia.com/software/flash/gallery

GL SETUP

Производители железа и софта регулярно выпускают заплаты и новые версии, пишут свежие драйвера и BIOS'. Все это просто замечатель-

даются службы типа Norton Update Center или Updates.com от ZDNet, где специально нанятые люди отслеживают новые поступления, выкладывают данные об этом на сервер, а регулярно посещающий этот сайт пользователь получает все апдейты и апгрейды в одном месте и в одном флаконе...

Специализированный вариант такого центра модернизации драйверов для 3D акселераторов создан под эгидой небезызвестной id Software в компании с definition six и Outrage Entertainment (Descent 3!). Суть забавы проста, вы посещаете сервер GL Setup'a на www.glsetup.com и в итоге гарантированно получаете самый свежий драйвер для видео карты. Это, так сказать, начальная и конечная точки маршрута, но пройти весь путь возможно двумя способами.

На сайте GL Setup'a можно разжиться более чем скромным мегабайтным Monolithic GLSetup (www.glsetup.com/where.htm). Этот тяжеловес содержит все, что требуется для апгрейда — он сам протестирует и определит тип карты, чипсета и установит необходимый драйвер.

— Замечательно! — скажет геймер. — Качать 40 Мб всякой тряси ради сотен килобайт драйвера, что может быть глупее?!

И будет прав. Поскольку Monolithic GLSetup предназначен для размещения на компакт-диске с игрой во имя обеспечения совместимости ее OpenGL режима с любым имеющимся акселератором. Точно так, как на любом диске ныне присутствует папка с микрософтовским DirectX'ом (и, соответственно, Direct 3D!). Конкурент не дремлет, одним словом! Понятно, что 40 Мб осилит не каждый, а потому definition six предлагает альтернативу — 172-х килобайтный GLSetup for the Web. Вот это и есть наш



OpenGL

но и крайне важно, единственная загвоздка в том, что... они никому не сообщают об этом! Вот и приходится изобретать способы, помогающие рядовому пользователю уберегать свое ПО от стремительного устаревания. Созда-

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям

Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам

Разработка веб-представительства компаний в сети Интернет

Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети

Проведение рекламных кампаний по продвижению услуг вашей фирмы



DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Самотечный пер. 11

Проезд: м. Новослободская

Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

<http://www.dataforce.net>

e-mail: info@dataforce.net

случай, маленькая утилита сама протестирует железо, определит тип чипсета и необходимость обновления, сама свяжется с сайтом и загрузит нужный драйвер! Не забудьте только проделать всю процедуру на подключеннем к Сети компьютере.

Проект находится в стадии бета-теста, и пока омоложению подвергаются лишь следующие чипсеты:

3Dfx Voodoo, Voodoo2, Voodoo Rush, Banshee и Voodoo3
3DLabs Permedia 2 и Permedia 3



ATI Rage 128 и Rage Pro
Intel i740
Matrox G200 и G400
NVidia Riva 128/128ZX и TNT/TNT2
Rendition Verite 2200
S3 Savage3D и Savage4

EGN

И совсем коротко об апгрейде, которого пока нет, но к выходу этого номера он, скорее всего, состоится.

Альтернативный Аське (ICQ) и ориентированный строго на геймеров Ин-

тернет-пейджер Игнат (EGN) тоже готовят сюрпризы (см. www.egnus.com или www.brainscan.net). Что это может быть, пока загадка — ведь поиск игровых серверов, голосовой чат, собственный Интернет браузер и тому подобные штуки уже имеются в EGN 2.

Чем же удивит геймеров заявленный к Миллениуму EGN 3?

Для интересующихся: автор уже давно стер Аську и перешел на Игната, в котором регулярно появляется для публичной порки по будням с 12 до 15 с перерывом на обед (ищите Dolser'a).

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ

ASHERON'S CALL — ОПЫТ ВЫЖИВАНИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Лежа на поросшем травкой холме, скользя взгляделом по проплывающим перистым облакам, так хорошо размышлять о путях развития игровой индустрии. Ведь с оставшимися после кровавой битвы трёхмя «хит-пойнтами» все равно податься некуда. А так — и будущую статью обдумать можно, и красный столбик жизненной силы медленно приближается к середине. Вот только что это за звук? Ой, вон-то, милые монстрики, мы не ждали!!! Быстрые ноги в **AC** — залог длинной жизни, и первый вывод — не спи около точки респавна...

Вот и настал тот момент, когда в Интернет появился очередной мир, в котором каждый может на собственной шкуре испытать полную приключений жизнь героев фэнтези. Речь идет о новой онлайновой RPG *Asheron's Call* — от супериздателя **Microsoft** (который, как ни странно, не выпустил ни одной плохой или недоделанной игры) и **Turbine Games**. Бета-тестирование проекта завершилось в полночь 24 октября и, судя по всему, игра появилась в магазинах раньше этого номера «СИ». А отдельные счастливцы, включая автора этих строк — штатного бета-тестера Онлайна, успели уже немало месяцев пожить в Dereth'e, принимая посильное участие в совершенствовании игры. Выходит, настало время поделиться с общественностью впечатлениями и советами, причем неважно, что выводы сделаны на основе бета-версии, ведь как показал опыт родоначальника (как ни крути, а *Ultima Online* — первый серьезный проект данного класса), из стадии бета-тестирования онлайновые миры не выходят никогда!

Полагаю, параллельно с описанием игрового устройства **AC** мне удалось создать что-то вроде «курса молодого бойца». Это, конечно, не подробное руководство по выживанию, но и этот текст наверняка поможет на ранней и самой противной стадии — когда новичок стыдливо объясняет всем, что только вчера родился, пристает с глупыми расспросами и тратит драгоценное время на попытки понять, куда податься и к кому приткнуться.

А ПОСЕМУ ПРИСТУПИМ

В **UO** был сюжет. Вернее, заставочный ролик, вся польза от которого была в том, что он объяснял дробление мира на ряд отдельных кусков, размещенных на разных серверах. Иного влияния на жизнь аватара он не оказывал. Мир Dereth тоже имеет историю, но она совершенно не обязательна для изучения. Досадно. Ведь на ее основе можно строить глобальные квесты, выполнение которых вызвало бы к жизни объединения игроков, кланы, гильдии и т.п. По слухам, что-то на эту тему будет, но, насколько я понял, выполнение любого глобального квеста связано, в основном, с перемещениями на приличные расстояния, что до крайности нудно и скучно. А посему с сюжетом мы пока попрощаемся и будем считать, что на данной стадии знания его не обязательно.

В **AC**, как в любой мало-мальски приличной RPG, все начинается с создания героя. И начинается интерес-

но. Можно подобрать не только длину и цвет волос, одежду или степень загара, но с помощью фоторобота менять черты лица своего будущего воплощения. Конечно, полигонов мало, и остроносый уродец вам гарантирован, но ведь приятно...

AC занимает промежуточное положение между **UO**, в которой отсутствовали расы и была пародрага не явно выраженных специализаций, и *Everquest*'ом, в котором как рас, так и классов (причем реально отличающихся) — несколько десятков. В **AC** вы

можете влезть в одно из трех людских племен, различий между которыми практически нет. Конечно, если посидеть час-другой за изучением «цифрей», то можно выгадать несколько стартовых пойнтов в паре-тройке умений, подбирая наиболее выгодное для этой цели племя. Не забудьте только запастись ручкой, бумагой и калькулятором, поскольку лишь точная наука — математика — позволит заметить преимущества одного варианта перед другим. Тем же, кто верит автору, покорекомендую играть за **Sho** (монголоидов). Почему? Они мне приглянулись.

А вот при выборе специализации есть о чем подумать. Хотя классов немного, они сильно отличаются друг от друга. Причем в силу ограничений системы набора опыта и совершенствования умений создать универсального персонажа невозможно. Чем-то неизбежно придется пожертвовать.

Кого же выбрать? Пока доступно семь классов аватаров: мы имеем трех магов различных школ и четы-



Зарево над г. Суши — прощай милый Dereth.

рех боевиков. Если вас упорно тянет к Универсальному солдату, то теоретически ничто не мешает подкорректировать стартовые значения умений и получить что-то вроде Боевого Мага (оптимальный вариант). Но лучше заняться этим уже в игре, при распределении добывшего опыта (в **AC** это можно делать вручную!), поскольку «универсал» плох на начальной стадии, так как слаб и как следствие — нежизнеспособен.



Сиреневое пятно справа — средство мгновенной транспортировки. Вот только куда?..

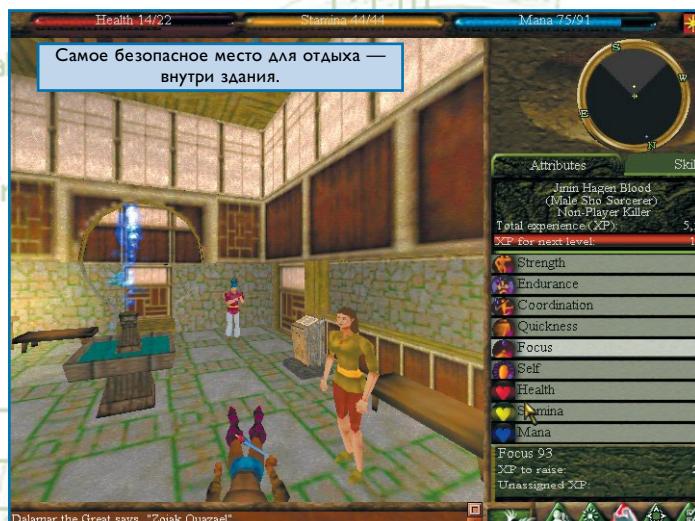


Use this screen to select and modify your character's Attributes. Find the Attribute you want to modify, then move the slider to increase or decrease its level. You may also click the boxes beside the sliders and enter your Attribute levels manually. Your Health, Stamina and Mana cannot be changed.

Attribute Credits	0
Health	20
Stamina	40
Mana	20
Strength	40
Endurance	40
Coordination	80
Quickness	70
Focus	80
Self	20

Создание персонажа. От имеющегося «приклада» лучше избавиться как можно быстрее.

MENU BACK NEXT TO END



И вот тут самое время рассмотреть систему характеристик нашего грядущего виртуального воплощения, сиречь — скиллы, которые по-русски называют способностями (навыками, умениями). Система сложна и разветвлена, но именно она определяет, как предстоит нам жить на просторах **Dereth**. В основе лежат шесть характеристик (**Strength, Endurance, Coordination, Quickness, Focus** и **Self**), все остальные суть производные от них. Первые четыре влияют на боевые умения и жизненные показатели, последние два — на магические навыки и способности познавать окружающий мир. При наборе опыта полученные очки лучше всего вкладывать именно в базовые характеристики, несмотря на то, что повышение их обходится значительно дороже, чем развитие конкретных способностей, а эффект менее нагляден. Судите сами — вкладывая с потом и кровью добываемые очки в способность махать мечом, можно поднять данное умение на три-четыре пункта. Казалось бы, хорошо. Но если изменить всего на пункт, скажем, **Quickness**, то персонаж станет быстрее бегать, лучше защищаться и эффективнее атаковать. За один раз! Каждая базовая характеристика может влиять на десяток производных, а посему и развивать выгоднее именно их.

Еще раз слов о скиллах. Они делятся на четыре группы в зависимости от способа их развития и использования. **Specialized** и **Trained** — самые продвинутые. Они совершенствуются при применении, принося к тому же дополнительные очки опыта. **Untrained** (низшая группа), как ясно из названия, сами по себе не меняются, они растут только при изменении базовых характеристик. А вот **Unused** не только не растут, они еще и равны нулю. Кстати, с этой разницей на группы связана одна особенность **AC**, которая еще больше усложняет систему развития персонажа и делает ее куда интереснее. Дело в том, что при переходе с уровня на уровень дается некое дополнительное очко, которое можно использовать для пе-

ревода скилла из низшей группы в более высокую. Таким образом, из опытного воина можно попытаться сделать мага, если махать мечом наскучило. Вот только расценки... для одного подобного изменения нужно минимум два очка, а в особо запущенных случаях их может потребоваться двенадцать. Так что реально перевести героя в «универсалы» можно будет только уровню к двадцатому. Что произойдет ой как не скоро...

Увы, но сегодня **AC** обладает ярко выраженной **action** направленностью. Реально кроме битв с монстрами и игроками, путешествий по хопписным просторам **Dereth**'а заняться нечем. Ни тебе дровосеков, ни шахтеров, ни пекарей. Среди нескольких десятков навыков только два проходят как некий суррогат хозяйственной деятельности. Можно готовить из заниматься алхимией. Занудство редкое, дохда почти нет и в таком виде это просто не нужно. Может кое-что и будет изменено, но пока в планах разработчиков ничего на эту тему не слышно. Это вам не **UO** с ее бесконечной, но такой прибыльной шахтерской деятельностью. Поэтому в случае жизненной неудачи остается только побираться: «Господа, я не ел шесть дней...»

И последнее о скиллах. Знаете, какой из них на первых порах самый ценный? Способность бегать! Вовремя смыться — значит сберечь приличную сумму денег. Жаль, что бег вокруг города не способствует совершенствованию этого навыка.

А теперь вернемся к классам персонажей. Признаюсь, плотно поиграв мне удалось только за двух из семи разновидностей героев, остальных — только попробовать, но, обобщив информацию других тестеров «Страны Игр» и собственный опыт, попробую оценить и оставшихся. Кстати, будьте внимательны — многие стандартные подходы в **AC** не работают!

Маги делятся на три школы, заметно отличающиеся набором заклинаний и, соответственно, тактикой и стратегией поведения. Два из них, увы, хороши только как полезные члены группы охотников.

Это Life Mage и Enhancer. Первый почти не может действовать самостоятельно, поскольку его магия лечит и улучшает параметры других персонажей, а полезных для него самого заклинаний в этой школе магии практически нет. А вот субтильность налицо!

У **Enhancer**'а дела обстоят лучше, так как его магия направлена на изменение характеристик предметов и живых существ. Боевой маги у него тоже нет, но он способен улучшить свою и чужую броню и оружие, что позволяет эффективно сражаться с монстрами. Реально это не столько маг, сколько средних параметров воин, вся мощь которого может растаять в самыйడेलिकान्टरी मोमेंट. Интересно, но хлопотно. Зато для компаний очень полезен.

И, наконец, **Sorcerer**. Нормальный боевой маг. Признаюсь, тут мой опыт меня подвел. Обычно маг на начальной стадии дает

ко не самый беспроблемный персонаж, поскольку хил и не способен выдержать контакта даже со спящими монстрами. Поэтому я взял в качестве первого воплощения воина. Когда же пришло время сожалением расстаться с проклятым персонажем и в целях полного изучения тестируемого продукта перейти к магам, оказалось, что куче парня-то на деревне нет! Ну и что, мало **hit point**'ов и тяжелой брони не надеть. Оружие тут вообще не нужно. При правильном подходе монстров можно быть как уток, влет или с разворота fireball'ом — и собирая трофеи.

На новичков производят неизгладимое впечатление: будущие вассалы на коленях будут лопаты, прося осчастливить их вашей мудростью, знаниями и деньгами. Главное — не переоценивать силы и следить за количеством маны. А также держать при себе некоторый запас ингредиентов.

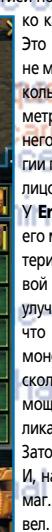
А теперь перейдем к героям-боевикам. В принципе, после визита к торговцу оружием появляется стойкое ощущение, что в этой игре только воин может существовать полноценно. Видов оружия и брони сотни — простых и магических. Есть куда потратить денежки. Это вам не жалкие магические ингредиенты. За те деньги, на которые их можно купить мешок, часто нельзя приобрести средней кольчужной куртки. Глазки так и горят, ручки совершают хватательные движения. А если учсть, что любая покупка меняет облик... тут-то настоящий любитель ролевиков и пропал.

Ну да вернемся к воинам. В принципе их четверо, но два класса очень близки. Это **Warrior** и **Blademaster**. **Warrior** несколько более универсален. Он лучше парирует удары и может сражаться любым оружием. С учетом того, что может попасться симпатичное магическое средство уничтожения, относящееся не к тому классу, в котором вы специализировались, эта универсальность окажет ценную услугу. Мастер же меча (**Blademaster**) вынужден придерживаться выбранного оружия, но зато владеет им в совершенстве. Вот и выбирайте. Кстати, подавляющее число бета-тестеров играло за **Warrior**. Почему это так, вы поймете после того, как начнете срубать монстров одним ударом...

Разумеется, есть еще Лучник. В принципе, в бою он смахивает на мага. Монстр еще только подбегает, а половины здоровья у него как ни бывало. Броню лучник способен нести весьма приличную. Вот только «патроны»... всегда кончаются в самый неудачный момент. Маг в этом плане более независим от своей амуниции.

И последний персонаж — вор (**Vagabond**). Я только не понял — зачем?! Собственно воровать — нельзя. Единственная уникальная способность — взлом. Замков только днем с огнем не сыщешь. Правда, попалась мне в одном подземелье дверь, которую я не смог вскрыть, но не кажется ли это прятанным за уши?

Ну да хватит для начала. Во второй части этого труда я поведаю о том, чем, собственно, стоит заняться в **AC**, насколько там комфортно и интересно. До следующего номера.



QUAKE. ИЗБРАННОЕ. RU-NET`E...

<http://www.gameland.ru>

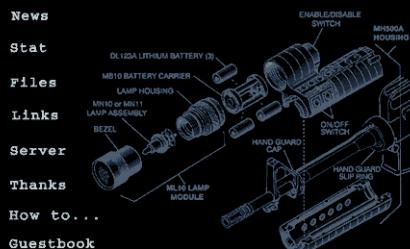
Нас часто спрашивают, где найти в Сети Quake-сервера, есть ли российские, сколько их, как на них играть и т.д. Вы не поверите, но даже в преддверии выхода Quake III: Arena и невиданного расцвета Quake II и прочих эшнов в Интернете такие люди еще встречаются и притом довольно часто. Немного неловко писать на такую перегретую тему (можно потонуть в безбрежном квакерском море), но новое поколение просит... Специально для них, а также для интересующихся вопросом «как начать играть по Интернету?» мы провели небольшое расследование на тему: где обитает Квака на просторах RU-Net`e.

В первую голову непременно отметим: наши отечественные Quake-ресурсы ведутся со знанием Quake-дела на высокопрофессиональном Quake-уровне компетентными и увлекающимися людьми, истинными квакерами. Можете убедиться сами.

Конкретные данные о Quake-серверах (версии, патчи, карты, IP-адреса, порты и т.д.) мы здесь не приводим, так как ситуация часто меняется. Всю необходимую информацию можно взять непосредственно с указанных web-страниц. Будьте готовы к тому, что придется скачивать с сервера несколько файлов, так как патчей для Quake хватает, и иметь самую свежую версию — это правильный подход к делу. Если что-то непонятно, то загляните в раздел ЧаВо или FAQ, он обязательно присутствует на каждом Quake-сервере, или же обращайтесь непосредственно к системному администратору. Не стесняйтесь — в его служебные обязанности входит отвечать на все, даже самые «глупые» вопросы.

Работа над этим текстом проходила в преддверии Quake III: Arena. Игровые серверы QIII непрерывно появляются в RU-Net`e тут и там, как грибы после дождя. По понятным причинам полной и исчерпывающей информации мы предоставить не можем. Но по нашим данным, попробовать силы в Quake III: Arena уже можно на следующих серверах:

...WELCOME HOME, FBAG!
quake on one GO! —



Quake, Quake 2, and the stylized Q and Q2 symbols are registered trademarks of id Software, Inc.

Copyright © 1998 br1@neon.ru

Quake Town



Copyright © 1999 Alex Mishakov with help of Death Curries Quake Clan

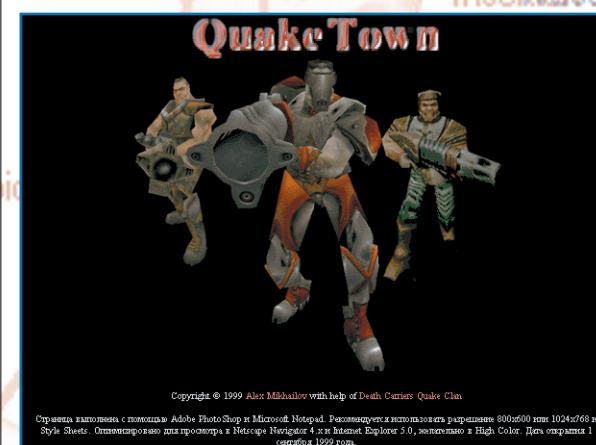
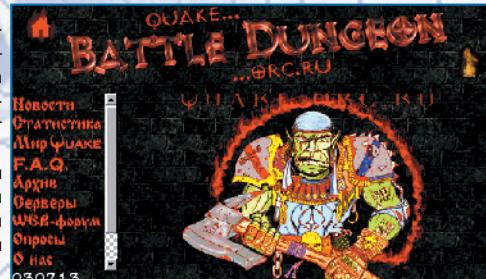
Страница защищена с помощью Adobe PhotoShop и Microsoft Notepad. Рекомендуется использовать разрешение 800x600 или 1024x768 и Style Sheets. Оптимизировано для просмотра в Netscape Navigator 4 и Internet Explorer 5.0, желательно в High Color.Дата опублики 1 сентября 1999 года.

Квакерские разборки проходят по следующим адресам:

Nº	Название сервера	URL	Город
1	Quake u Demos	quake.demos.su	Москва
2	ZONE.RU	quake.mtu.ru	Москва
3	Quake на Cityline	quake.cityline.ru	Москва
4	Q-сервер Zenon N.S.P.	www.quake.ru	Москва
5	Quake2.ru	www.quake2.ru	Москва
6	Quake3.ru	www.quake3.ru	Москва
7	Battle Dungeon	www.quake.orc.ru	Москва
8	Quake u IPC	quake.ipc.ru	Москва
9	Quake на ПТТ Телепорт	quake.ptt.ru	Москва
10	ECSoft - Quake в МИФИ	ecsoft.mephi.ru/quake/	Москва
11	Quake у Микроник	koi.mol.ru/quake/	Москва
12	MIPT - Quake на Физтехе	www.rt.mipt.ru/~quake/	Москва
13	SPM Lab Quake Pages	simlab.ils.msu.ru/quake/	Москва
14	Intercom QII	www1.intercom.ru:8101/quake2/	Москва
15	Quake Oasis	www.quake.ricor.ru	Москва
16	Portal QW сервер	www.quake.portal.ru	Москва
17	Sodom Telefrag	telefrag.ru	Санкт-Петербург
18	WEBPlus Quake Server	www.quake.wplus.net	Санкт-Петербург
19	Elvis's Victims	quake.telekom.ru	Санкт-Петербург
20	T12: Dragon Quake Site	www.quake.convey.ru	Санкт-Петербург
21	Quake у RoboTeK	quake.robotek.ru	Санкт-Петербург
22	Quake на Питерском Ситеке	quake.spb.sitek.net	Санкт-Петербург
23	Quake у Невалинк	www.games.nevalink.ru	Санкт-Петербург
24	Bratsk Quake	quake.bratsk.ru	Братск
25	Quake в Приморье	www.primorye.ru/games/quake/	Владивосток
26	IC Quake Servers	game.vrn.ru	Воронеж
27	Quake у ETEL	www.quake.etel.ru	Екатеринбург
28	Etype: Quake On-Line	www.enet.ru/win/quake/	Калининград
29	Quake в Кубани	www.quake.kuban.net	Краснодар
30	Quake ZONE	www.quake.nnov.ru	Нижний Новгород
31	GameCenter@MAXnet.ru	gamecenter.maxnet.ru	Обнинск
32	The Clash	roma.botik.ru/~lucky/quake/	Переславль-Залесский
33	ONEGO.RU	sampo.oneyo.ru	Петрозаводск
34	Solar Quake	www.raid.ru/solar/	Пермь
35	Cocos Quake	quake.ccl.ru	Пермь
36	Quake в Смоленске	quake.smolensk.ru	Смоленск
37	MIND Quake Page	quake.mind.ru	Томск
38	Quake в Бурятии	www.buryatia.ru/quake/	Улан-Удэ
39	BIS Quake World	www.quake.ufanet.ru	Уфа
40	Quake в Ярославле	quake.yaroslavl.ru	Ярославль

quake.cityline.ru, www.quake3.ru, www.games.nevalink.ru/games/quake/index.html, www.primorye.ru/games/quake/, game.vrn.ru

Quake по Интернету достигаются при ping меньше 150 ms. При 200 — 300 ms вполне можно играть.



Чего у нас тут есть...

В настоящий момент есть доступ к следующим серверам.
Примечание: все QuakeWorld сервера работают с протоколом QW2.30, для них необходима эта [клиентская часть](#).

Адрес сервера	Порт	Макс. кол-во игроков	Описание
194.87.5.55	27000		Master-server. На нем зарегистрированы только отечественные Quake-сервера. Добавьте его в свой GameSpy (QSpy) - View/Master server/Add...

Team Fortress Необходимые файлы смотрите на страницке "Files" в разделе

УЧАСТИК TOP Rambler's 100

При 500 ms еще можно ухитряться как-то бегать, а вот при ping 1000 ms и выше играть уже практически невозможно. Т.е. начинать игру в принципе можно, но шансов оставаться в живых уже нет.

Самые свежие Quake-новости и массу другой полезной информации можно найти на следующих страницах:

- Absolute Games www.ag.ru
- 3Dnews www.xaos.ru
- Daily Telefrag www.dailytelefrag.com
- Quake Town quake.ac.net.ru
- OGL Новости www.ogl.spb.ru
- Q3 underground: Последние новости q3.zone.ru
- Игровой мир www.3action.net
- ЗАВХОЗ www.quake.spb.ru
- Q-way www.quake.deep.ru
- Штак! www.games.volkov.ru
- Федерация компьютерного спорта www.fcs.spb.ru
- Московская TF Лига quake.mtu.ru/tfl/
- Компьютерные клубы Санкт-Петербурга www.atlant.ru/gameclub/
- Кукнуто? cookie.formoza.ru

P.S. По причине безмерной любви геймеров к неувядаемой Кваке число Q-ресурсов в RU-Net'е множится так же стремительно, как количество крыс после ядерного взрыва. Выход Quake III: Arena усилил этот лавинообразный процесс размножения. Уследить за всем просто невозможно. Поэтому в обзор вошли адреса лишь наиболее посещаемых квакерских тусовок. Если ваш Q-сайт в обзор не попал, то пришлите его URL, и он обязательно украсит следующий материал. Удачной игры!

QUAKEZONE

[Windows](#) | [KO8](#) | [DOS](#)

[Quake](#) | [Арсенал](#) | [ЧАВО](#) | [Битва](#)

Новости:

Сервера Quake перенесены на отдельный сервер
Статистика по серверам:
[Quake DM quake.nnnov.ru](#)
[Quake TeamFortress quake.nnnov.ru:27501](#)
Запущены новые сервера:
[Quake TeamFortress quake.nnnov.ru:27501](#)
[Quake2 DeathMatch quake2.nnnov.ru:27910](#)
[Quake2 CTF quake2.nnnov.ru:27911](#)

Сервер поддерживается

Rambler's Top100
00011218

1000 БИРДС

Quake & QuakeWorld являются разработками [ID Software](#)

14 Май 1999
Web-master [Воробьева Ирина](#)

www.radiot.ru

открыть

домен

подключение

к интернету

web-дизайн

хостинг

регистрация

доменов

реклама

в интернете

332-4838
790-0916

ARTIFACT: УИСТОКОВ ИМПЕРИИ

<http://www.gameland.ru>

раза «Друзья, появилась новая онлайн стратегия» давно уже не вызывает даже намека на ажиотаж, ибо рождаются эти творения в последнее время быстрее, чем грибы после теплого осеннего дождика. Но на этот раз по-воде для радости действительно есть, ибо порождение Samu Games под многообещающим названием Artifact сложно назвать ординарным.

Есть сомнения? Тогда попробуйте и вы построить себе империю, начав с одного захудалого городка! А как насчет параллельного империестроительству поиска семи старинных артефактов? Причем найти — полдела, нужно еще убечь их от шустрых ручонок конкурентов, не только при помощи грубой силы, но и дипломатии, создавая коалиции... Интригует? Тогда обо всем по порядку.

Artifact — многопользовательская НЕПРЕРЫВНАЯ интернет-стратегия в реальном времени. И это не просто набор стандартных эпитетов или демонстрация знания игровой терминологии автором текста: «Многопользовательская» — в завоевании мира одновременно участвует множество игроков.

«Непрерывная» — пока вы в реале заняты зурбажкой уроков или трудом во благо страны и личного кармана, в основном вами виртуальным государстве продолжается жизнь: растет население, работяги вкалывают, а доблестные армейцы — защищают границы.

«Стратегия в реальном времени» — строительство, передвижения и сражения производятся в реальном времени.

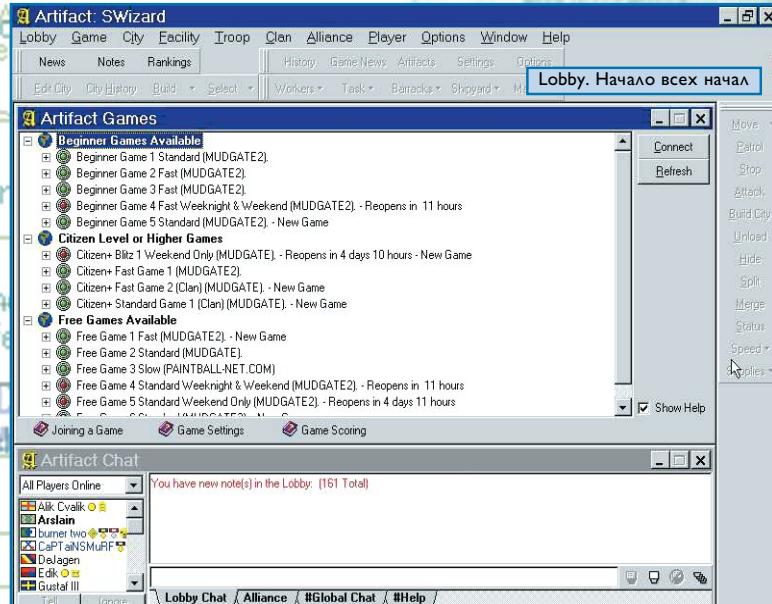
Если говорить о внешнем виде игры — графика Artifact довольно примитивная, но вполне приемлемая для подобной категории игр. В наличии даже элементы анимации игрового мира.

Но довольно рассказов о вкусе блюда, пора его пробовать. Потому скачивайте игру или инсталлируйте с диска и — вперед, по привычному пути.

ШАГ 1. СОЗДАЕМ ACCOUNT — ДОСЬЕ НОВОГО ИГРОКА.

Для этого — выбрать опцию «Create New Account». Если она не доступна, а такие глупости изредка бывают, следует нажать «Cancel» и выбрать «Create New Account» в разделе «Lobby».

Далее появляется не отличающийся особой оригинальностью текст с описанием услуг и требований разработчиков игры, который отечественный игрокам обычно читает лишь при желании попрактико-



ваться в знании английского. Однако «Васька слушает, да ест», потому уверенно жмем «I Agree».

Теперь, как водится, выбираем имя виртуальному владельцу, пароль, указываем e-mail, почтовый адрес и телефон (хе-хе, наивные буржуйские парни... ну не мне, друзья, вас учи, что никто проверять верность этих сведений не будет).

ШАГ 2. LOBBY.

После ввода имени и пароля вы всегда попадаете в **Lobby**. Здесь можно ознакомиться со списком текущих игр и пообщаться в чате с другими игроками.

При первом посещении **Lobby** автоматически раскрывается список текущих игр. Каждой игре соответствует набор параметров (**Game Settings**) и список игроков (**Online Players**). Параметры определяют правила и возможности игры — скорость роста населения, максимальное число игроков в альянсе, условия победы и т.д.

Ну что ж, выбирайте наиболее симпатичную игру и смело жмите кнопку «Connect».

ШАГ 3. ПРИСТУПИМ!

Можете сбегать на кухню за чашечкой кофе, ибо кар-

платформа: PC

Жанр: on-line стратегия

Издатель: Samu Games

Разработчик: Samu Games

Требования к компьютеру: Pentium 166, Windows 95/98/NT4, 32Mb RAM

Количество игроков/Сеть/Интернет:

0/0/не ограничено

Интернет: <http://artifact.mudgate.com>

Альтернатива: Civilization II (on-line)

та игрового мира будет стружаться минуты две. Радует лишь то, что в следующий раз ничего стружать уже не придется.

И вот вы в новом мире со своим «племенем» — бандой поселенцев (settler, 250-5000 душ, в зависимости от условий игры) и отделением разведников (scout, всегда пятеро). В рюкзаках поселенцев — запас продовольствия и материалов, достаточный для постройки первого города и его основных сооружений.

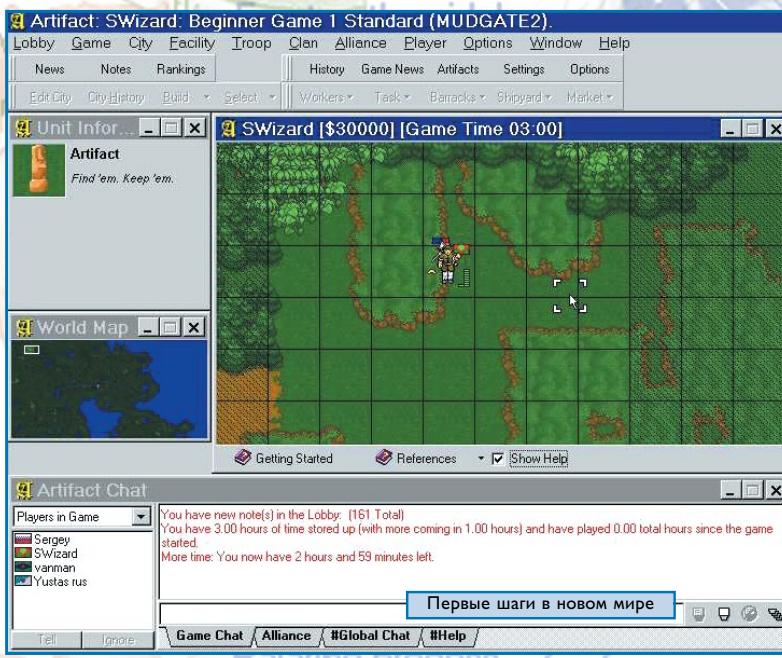
ШАГ 4. ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД ЗАЛОЖЕН...

А вот место для строительства надо выбирать с умом. Лучше всего обустроиться на равнине, по соседству с лесом и горами. Если стоит выбор между холмистой местностью и горами — выбирайте горы (лучше гор могут быть только горы). По возможности избегайте близости крупных рек и больших водоемов, но главное — близкого соседства другого игрока.

Для поисков используйте разведчиков, разделив пятерку на пять независимых следопытов. Управлять своими подопечными не сложно: кликнуть на «жерву», затем на кнопку «Move» (или клавишу «M»), а затем — клик на конечную точку маршрута на карте. Чтобы разбить группу, нужно кликнуть на «Split» (или клавишу «L»).

Когда поселенцы доберутся до выбранного места — клик на «Build City» («B»), и легким движением руки они превратятся в город, население которого соответствует числу поселенцев.

Количество жителей — очень важный фактор игры. Ведь правителью нужны людишки для строительства и работы, не говоря уж о комплектовании армии.



Население растет вне зависимости, пребываете ли вы в он — или офф-лайне. Скорость этого роста зависит от условий игры и наличия еды.

ШАГ 5. ТЯЖЕЛА ТЫ КЕПКА МЭРА.

Построить же можно довольно многое:

- Ферма (Farm)** — производит еду; располагается на равнине.
- Плавильня (Furnace)** — металл; холмы (рулез!) или горы.
- Каменоломня (Quarry)** — кирпич; горы (!) или холмы.
- Лесопилка (Lumber Mill)** — дерево; лес (!) или джунгли.
- Казармы (Barracks)** — войска; все равно где строить. Если поселенцев больше **1000**, можно также построить:
- Рынок (Market)** — продавать/покупать ресурсы, не важно где строить.
- Церковь (Church)** — снижает усталость, повышает мораль, все равно где строить.
- Стены (Walls)** — дополнительная защита от врага. Есть масса других полезных сооружений, но для начального этапа битвы за выживание достаточно и этих.

Надеюсь, вас не удивит, что для работы в сооружении выделяются рабочие. Причем чем их больше, тем выше производительность.

Только надо не забывать, что за содержание каждого сооружения приходится регулярно платить денежки, полученные от торговли на рынке или в виде налогов. В начале игры вы имеете по \$10.000 на каждую тысячу поселенцев.

Для защиты города и исследования мира существует армия! Своих головорезов игрок воспитывает в казармах. К сожалению, особым разнообразием нас не балуют — kostяк составляют скакуны, пехота, лучники, кавалерия и катапульты.

Рекомендую вначале, пока население города не велико, не слишком увлекаться забиранием горожан в рекрутки.

ШАГ 6. РАЗ-ДВА-ТРИ-ЧЕТЫРЕ-ПЯТЬ, Я ИДУ ИСКАТЬ.

Мир **Artifact**а довольно велик, и на его исследование уйдет немало времени. При этом земля не круглая, а цилиндровидная — если идти с запада на восток, в итоге окажешься в той точке, откуда начал путь. А в пути на север или юг рано или поздно упираешься в «конец мира».

Для открытия карты лучше всего использовать разведчиков и кавалерию. Пехота и катапульты помогут охладить пыль разведчиков противника.

Главная цель игры — найти и захватить Артефакты, в начале игры никем не защищенные. Захват Артефакта дает определенные бонусы как игроку, так и его союзникам.

Кланы в **Artifact** — это нечто вроде глобального альянса, существующего в рамках всей вселенной, а не одной игры. Кланмены имеют несколько удобств, таких как эксклюзивное имя клана, использовать которое можно лишь его членам, общий игровой счет клана, суммируемый из достижений его членов, клановый чат и клановый фо-

рум. Но в боях это помогает не сильно. В настоящее время в игровой вселенной **Artifact** кланов немногим более десятка.

А где же традиционная ложка дегтя?

Ну, куда же без нее... **Artifact** — игра бесплатная, однако тем, кто не платит, доступными оказываются далеко не все возможности. На халяву можно играть только 3 часа в день, не более чем в 2 игры одновременно, без права заключать официальные альянсы. При этом следить за развитием событий в игре можно все **24** часа в сутки, но без права вмешиваться в их ход по исчерпанию временного лимита. За 35 баксов халавши становятся гражданами (6 часов, 5 игр, привилегии альянсов, право создавать и быть членом клана, право участвовать в блиц-играх — разновидность игры, лимитированная временем). И так далее.

Полагаю, что вышесказанного более чем достаточно для успешного начала покорения **Artifact**. Страйте, исследуйте и завоевывайте... и постарайтесь удержать завоеванное.

КЛАНЫ

Кланы в **Artifact** — это нечто вроде глобального альянса, существующего в рамках всей вселенной, а не одной игры. Кланмены имеют несколько удобств, таких как эксклюзивное имя клана, использовать которое можно лишь его членам, общий игровой счет клана, суммируемый из достижений его членов, клановый чат и клановый фо-

Д О С Т О И Н С Т В А	
Непрерывность игрового процесса, простота	
Н Е Д О С Т А Т К И	
Слабая графика, скучный набор сооружений и войск, ограничения возможностей в бесплатной игре	
Р Е З Ю М Е	
Резюме: жаль, что мало позаимствовали у Civilization	
1	VIDEO
0.5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

5.5

ДОРОГИЕ ГЕЙМЕРЫ И ГЕЙМЕРШИ!

Рубрика "Онлайн" и широкая игровая общественность объявляют конкурс на лучшую веб-страничку, посвященную "Кланам и/или Играм Нового Тысячелетия"

УСЛОВИЯ Конкурса:

- Сайт должен быть посвящён строго вышеуказанной тематике!
- Участвуют сайты, отправившие заявку на igorx@gameland.ru до 23 часов 59 минут 31 декабря с.г.
- Проводится рейтинговое голосование на сайте "GameLand online" (www.gameland.ru, раздел Рейтинги)
- Отбираются **10 лучших работ**: пять — по итогам сетевого голосования и еще пять — коллективом редакции с учетом оригинальности, содержательности, интерактивности, регулярности и т.д..
- Компьютер отбирает из десятки **трех призеров**, а из них **суперпризёра**!
- Страницы публикуются на КД к журналу, на веб-сайте и, по желанию, "хостируются" доменами третьего уровня на www.gameland.ru

Гарантируются сногшибательные призы!

Платформа: PC
Жанр: космический симулятор + adventure
Разработчик: Team 17 Software
Издатель: Microprose
Онлайн: <http://phoenix.team17.com>
Дата выхода: I квартал 2000

PHOENIX



C

кажи мне, милый читатель, какие ассоциации вызывает у тебя сочетание букв и цифр Team 17? Черви? Ну, разумеется, не пики и трефы. Вооруженные до зубов? Да уж, конечно, не безобидные зверюшки. Последняя битва, Армагеддон в мире розовых убийц? Безусловно, не эра милосердия и добра. Впрочем, ход ваших размышлений (да и моих, чего уж стесняться — все свои) вполне логичен и понятен любому человеку, знакомому с гениальным сериалом Worms, явившейся плодом сотрудничества Team 17 Software и Microprose. Игры, в одночасье ставшие культовыми и породившие легионы поклонников Великих и Могучих Червей-Терминаторов, буквально впихнули Team 17 в первые ряды разработчиков компьютерных шедевров.

Вячеслав Назаров

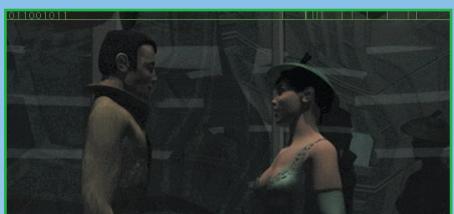
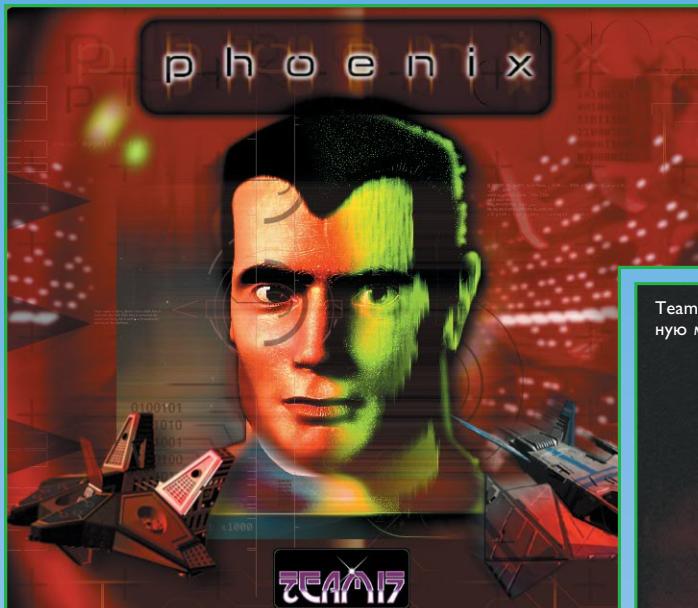
Теперь, стараясь держать марку, создатели эпохальных творений устремили свои взоры к звездам. И будучи вдохновленными их волшебным светом, они взялись за создание научно-фантастической игры космосимуляторной направленности с элементами adventure. Имя проекту, посвященному страшному, но симпатичному будущему Вселенной, дала волшебная птица, регулярно сгорающая и вновь воскресающая из пепла, — Феникс. **Phoenix** станет именем той игры, которая буквально через несколько месяцев выгорнет из пышущих жаром доменных печей разработчиков. Будем надеяться, что полет этой птицы будет долгим и красивым.

В мрачном будущем, которое наступит, когда и тени наших тел и дег не останется на Земле, все будет достаточно уныло и безрадостно. Представьте себе время, когда технология полностью уничтожит необходимость человеку напрягаться по всяким пустякам вроде рыва котлованов, сооружения синхрофазotronов и открыванию пивных бутылок. А когда людям скучно и нечем заняться,

они обращают свой взор к звездам, которые светили еще в эпоху динозавров и будут светить спустя миллионы лет после эпохи людозавров. И вот наконец недостижимый космос раскрыл свои вакумные обятия и пустил в свое лоно истосковавшееся по далеким светилам человечество. Радости и ликованию потоков питекантропов и прочих неандертальцев не было предела — ведь наш родной планетоид к тому времени представлял собой довольно дурно пахнущее и отнюдь не радующее взор месечко. К тому же человечество, ощущая вкус к полному и безоговорочному ничегонеделанию, стало плодиться и размножаться со страшной силой, словно раковая опухоль расползаясь по телу некогда цветущей планеты. А такое заболевание, как правило, плохо совмещается с жизнью, и вот уже Земля начала биться в предсмертных судорогах. Как крысы с тонущего корабля людишки бросились прочь с агонизирующей Родиной, решив, что Бескрайний Космос сможет приютить их всех...

В этом бардаке игрокам предстоит сыграть роль Бека, являющегося в мире **Phoenix** представителем племени космических полицейских, патрулирующих бескрайние просторы далеких звездных систем. Долгое время он просто жил и был доволен собой, в чем смогут убедиться игроки только начав новую жизнь в виртуальном мире. Разработчики хотят дать нам почувствовать эйфорию, которую может испытывать практически счастливый человек. В течение некоторого периода, когда у Бека не будет никаких проблем, игроки смогут познакомиться с окружающим миром, завести полезные знакомства, да и просто освоиться во Вселенном **Phoenix**. Но после трагической гибели друга, которая неминуемо произойдет, герой окажется втянутым в стремительный водоворот приключений, загадок и тайн, в котором становится совершенно очевидно, что в действительности все не так, как кажется. Увидев изнанку жизни перед своим носом, когда-то правильный и морально устойчивый полицейский начнет ломаться, превращаясь по ходу





игры в самого нормального человека, сотканного из пропорций.

Разработчики стараются создать «грубый и безжалостный параноидальный мир, населенный не героями и не годяями, а обычными людьми, разрываемыми страшами (в большинстве случаев — низменными).» Любой персонаж **Phoenix** будет обладать леденящей душу историей своей жизни и чужих смертей, в его голове будут роиться стаи демонов, с которыми каждый обитатель фантастического мира борется собственным методами. Впрочем, эти способы борьбы игроки смогут испытать на своей шкуре прожив всего лишь несколько часов во Вселенной **Phoenix**.

То, каким окажется существование Бека в середине грядущего тысячелетия, целиком и полностью зависит от самих игроков. Сидя за штурвалом своего родного летающего чудовища, нельзя забывать о том, что любой маневр, любое действие неизбежно повлияет на все последующие события в игре. Поэтому разработчики **Phoenix** гарантируют будущим космосетчикам самые разнообразные миссии, выполнить которые придется по всей Вселенной, начиная с космических пустыней, продолжая астероидными полями и подтяжками и не заканчивая гигантскими станциями и доками. Понимая, что, рассекая черную бездну Вселенной в гордом одиночестве, можно очень эффективно сойти с ума, превзойдя по уровню безумства даже мартовских кротов, добрые дяди из Team 17 решили, что все задания в игре бойцы будут выполнять исключительно в командах. В самом начале виртуальной карьеры постепенно звереющий полицейский Бек совсем не ценится начальством. Из-за этого игрокам придется на первых порах довольствоваться очень маленьким выбором боевых кораблей и орудий смертоубийства. Но по мере профессионального роста и навыков зверского уничтожения всех несогласных выбор техники для перевоспитания несознательных личностей будет расширяться. На протяжении своей жизни в виртуальной Вселенной бойцы получат возможность проката-

ться на 6 видах кораблей, каждый из которых отличается уникальными характеристиками, напрямую сказывающимися на тактике ведения боя. Причем

каждую боевую единицу можно будет настроить в индивидуальном порядке. Разработчики не обещают наличия в игре различных молдингов, анти-крыльев и других тюнинговых приспособлений, но 12 различных видов оружия, которые можно водрузить на любой корабль, нам гарантированы. Так что спустя всего несколько миссий игроки смогут специализироваться в той области военного искусства, которая им наиболее симпатична.

В каждом боевом отряде как **Phoenix**, так и в реальных космических войсках имеет место быть четкое распределение ролей. Сообразительные воины занимаются пилотированием огромных неуязвимых кораблей-монстров, глупые получают переходящую маску камикадзе и на одноразовых истребителях отправляются громить вражеские бастионы. Таким образом, в **Phoenix** пилоты, в зависимости от своего IQ, получат возможность не только участвовать в событиях, к которым их привели их же действия, но и самостоятельно выбирать, в роли кого они выступят во время той или иной заварушки.

В **Phoenix** разработчики пообещали включить самые разнообразные миссии, дабы держать игрока в напряжении каждую секунду времени, проведенную им по ту сторону голубого экрана. На протяжении более 60 миссий бойцам придется участвовать как в глобальных баталиях между армадами кораблей-супер-бизонов, так и в акциях, направленных на подлое и коварное уничтожение неприятеля во время его одинокой прогулки по Млечному пути. Разумеется, служивым людям не удастся избежать и рутинных заданий, таких как конвоирование вражеских обозов, разведывательные операции и прочая скучка, являющаяся неотъемлемым атрибутом военной жизни.

Вполне возможно, что так думают не только человеческие воины, но и представители других рас, обитающих во Вселенной **Phoenix**. Кроме людей юные любители космических симуляторов встретят в игре Намулов — воинственных гуманоидов, ни одного из которых еще не уда-

лось захватить в плен по причине их следования принципу «лучше смерть, чем неволя», а также уникальным способностям к быстрому бегу. Алларини представляют собой расу интеллектуальных бойцов, чьи корабли обладают лучшей маневренностью, а оружие — точностью. Оги являются их полной противоположностью, поскольку предпочитают использовать огромные неповоротливые корабли, несущие на своих бортах орудия убийства, позволяющие уничтожать одним выстрелом целые миры. В любви к большим и тяжелым кораблям с ними солидарны загадочные Маигмы — существа, отличающиеся невероятными размерами отнюдь не головных мозгов. Их корабли, за редким исключением, не имеют мощного вооружения, но чрезвычайно крепкая броня все же позволяет им представлять собой серьезную проблему для противников.

Для визуального воплощения всего этого буйства научно-фантастической мысли разработчики использовали свой новый движок, позволяющий, по их мнению, создавать уникальные по своей реалистичности модели космических кораблей и других объектов, встречающихся на просторах Вселенной. Также благодаря использованию технологии motion capture и высокополигонального моделирования работники Team 17 обещают создать «супер-реалистичную мимику всех главных героев игры.»

До выхода **Phoenix** осталось совсем немного времени, о чем говорит недавно появившаяся демо-версия игры. К сожалению, нельзя сказать, что она представляет собой что-то очень выдающееся, но, тем не менее, заставляет обратить на себя внимание. В любом случае, будем надеяться, что название, выбранное разработчиками, не сыграет с ними злую шутку. Ведь если **Phoenix** сгорит в огне критики, то воскреснуть в сердцах игроков ей, в отличие от сказочного прототипа, уже не удастся.

CN PREVIEW



Team 17 обещают создать «супер-реалистичную мимику всех главных героев игры.»



Phoenix

Phoenix</

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: автосимулятор (гонки на радиоуправляемых машинках)
Разработчик: Team 17 Software
Издатель: Microprose
Онлайн: <http://www.team17.com>
Дата выхода: март 2000

C

колько людей, столько мнений. Одни считают эталоном красоты длинных блондинок, другие — невысоких брюнеток. Некоторые страдают гигантоманией и лепят Гулливеров-Петров, плывущих по Москва-реке в лилипутских лодках, некоторые наоборот — подковывают блох и наблюдают в микроскопы за танцами несчастных животных.

Вячеслав Назаров

Кто-то любит огромные автомобили, занимающие сразу несколько полос, кто-то без ума от миниатюрных машинок, которые при желании можно носить в кармане и парковать на балконе. Точно так же дело обстоит и в мире компьютерных игр. Отдельные личности предпочитают автосимуляторы, посвященные роскошным стальным монстрам, в реальной жизни стоящим безумные мегатонны правильных денег, и играют, соответственно, во всевозможные Need

For Speed`ы. Их же антиподы, мечтающие о том, как бы порулить маленькими игрушечными автомобильчиками на радиоуправлении, долгое время были вынуждены, стиснув зубы, управлять огромными и не слишком изящными чудовищами, поскольку иных игр на рынке (даже на Митинском) практически не было. Ситуацию удалось изменить фирме Acclaim с помощью чрезвычайно милой Re-Volt, в которой реализовались все мечты огромного числа игроков. Ну, по крайней мере, так казалось до того момента, когда было объявлено о выходе Stunt GP — игре, обещающей встать в один ряд с Re-Volt, а то и затмить ее по своей популярности.

Разработчики из Team 17 очень серьезно подходят к новому проекту и не собираются выпускать Stunt GP в свет, пока полностью не убедятся в ее идеальной работе. Как сообщила нам представитель Team 17 Дебби Бествик, весь коллектив фирмы уже готов скоро приступить к окончательной отладке игры. «Этот процесс является очень важным для нас, — заявил менеджер по связям с общественностью, — Мы хотим убедиться, что обе версии Stunt GP: и для PC, и для Dreamcast — работают безупречно.» Так же, безусловно похвальное рвение, тем более что разработчики планируют создать ни много, ни мало, а «игру, обеспечивающую уникальный игровой процесс, способный скрасить огромное количество унылых серых будней.»

Как мы уже наверняка смогли догадаться, Stunt GP будет представлять собой автосимулятор, переносящий виртуальных гонщиков в мир скоростных радиоуправляемых машинок. Сражаясь за победу с противниками, управляемыми чертовски опасными малютками, игроки смогут продемонстрировать все свое мастерство высшего пилотажа. С пробуксовкой и диким визгом крохотных шин срываясь со старта, они примут участие в полных неожиданностей заездах, испытывая на прочность своих

маленьких подопечных. Возможностей для этого в Stunt GP, по замыслам разработчиков, окажется предостаточно. Взять хотя бы уже мертвые и еще чуть живые от страха петли, разнообразные трамплины, спиральные горки и еще великое множество препятствий, которые в обязательном порядке повстречаются на пути к светлому радиоуправляемому будущему на протяжении 24 трасс.

Не менее разнообразными обещают быть и миниатюрные средства передвижения. Всего в Stunt GP смогут принять участие 16 чрезвычайно симпатичных моделей игрушечных автомобильчиков, разделенных на четыре класса. Машины Phat Am являются идеальным выбором для любителя, который никогда не управлял ничем более сложным, нежели самолет АН-2. Aero-blasters представляют собой уже более серьезную технику, однако все же существенно проигрывают страшным, но симпатичным Speed Demons. Но титул самых могучих зверей безусловно по праву принадлежит четверке, относящейся к группе Daredevil Pro.

Машинки, управление которыми игрокам доверят в Stunt GP, на протяжении всей игры можно будет модифицировать. Деньги, заработанные во время заездов, рекомендуется тратить на разнообразные апгрейды, позволяю-

щие создать из обычной игрушки настоящего монстра. Для этого разработчики обещают включить в свой проект восемь типов компонентов, каждый из которых будет иметь пять степеней качества.

Если добавить к уже сказанному то, что Team 17 обещает воплотить игру на движке, позволяющем реализовать немыслимое количество эффектов, становится совершенно очевидно, что если Acclaim не поторопится с выпуском Re-Volt 2, у Stunt GP просто не будет конкурентов. Ведь в Team 17 умеют создавать отличные игры.

СИ PREVIEW

STUNT GP



Платформа: PC, PlayStation2
Жанр: автосимулятор
Издатель: Rage Software (UK)
Разработчик: Rage Software (UK)
Онлайн: <http://www.rage.co.uk>
Дата выхода: II квартал 1999

Вячеслав Назаров

OFF-ROAD

В

с-таки мы живем в замечательной стране. Стране гонщиков, в которой каждый третий — Хаккинен, каждый второй — Шумахер, а каждый первый — просто беспечный ездок. В замечательной безбашенности отечественных маэстро газа и кудесников коробки передач мне приходится убеждаться буквально в течение каждого дня, не говоря уже о темном времени суток. Последним примером явился командир стремительно новой «Волги», отвозивший вашего покорного слугу домой после тяжелого дня в редакции. После небольшого монолога на тему того, каких же некультурных водителей выпускают на дорогу, этот достойнейший человек лихо подрезал несколько машин и понесся по разделительной полосе навстречу ночи.

Представляете, как страдает несчастный водитель, вынужденный каждый день соблюдать какие-то нелепые правила, уступать дорогу и, скрипя сердцем (если в нем еще не залито зимнее масло), сбавлять скорость перед каждым продавцом полосатых палочек? И лишь вернувшись домой и погрузившись в виртуальные миры, создаваемые играми, посвященными веселым гонкам по бездорожью и разгульству, они могут отдохнуть душой, а обладая продвинутыми джойстиками-рулем, еще и телом. Одна беда — качественные симуляторы внедорожных гонок можно сосчитать по пальцам трех-четырехпальмого инвалида. Однако ситуация обещает в скором времени некоторым образом исправиться, и, вполне возможно, нам придется загибать еще один палец несчастному созданию, перечисляя классные автогонки. Этим новичком обещает стать игра с незамысловатым названием **Off-road**, яростно создаваемая в недрах Rage Software.

Само собой, игра посвященная выживанию водителей во враждебно настроенных местностях, не может похвастаться гениальным сюжетом. Впрочем, ей это и не нуж-

но. Ведь главное, что привлекает в подобных проектах — это создаваемая ими атмосфера безнаказанности и вседозволенности, чувство скорости и полета, погружение в мир стальных монстров, полностью подчиняющихся твоей воле. В качестве этих зверей в **Off-road** выступят шустрые багги, практически идеально смоделированные в игре. В творении Rage Software юркие автомобилечки будут выглядеть в точности так, как должны выглядеть средства передвижения, изрядно поколесившие по бездорожью — грязно и неумыто. Самое главное, что с технической стороны игры к разработчикам, если судить о графике по любезно предоставленным ими скриншотам, не возникает практически никаких нареканий. Как сообщил менеджер проекта Скотт Филлипс, «целью компании является создание автосимулятора, глядя на который, гонщики могли бы сказать: «[вздор]! А ведь более реальным и быть ничего не может!»

Для выполнения этой непростой задачи разработчики создали новый движок, который не имеет аналогов в компьютерной индустрии. По замыслу программистов Rage Software он станет настоящим прорывом в жанре, заставив конкурентов в спешном порядке совершать массовые суициды, а наиболее стойких — судорожно создавать новые шедевры, что нам, как игрокам, только на руку. Для наблюдения за великолепным буйством скорости и ветра в ушах игроки смогут (в обязательном порядке!) воспользоваться виртуальной камерой, способной работать в огромном количестве режимов. Еще небольшой кучей гвоздей, которые **Off-road** вобьет в гробики уже вышедших автосимуляторов, станут облака пыли, вылетающие из-под колес стремительных багги, вырывающиеся из выхлопных труб монстров-малюток отработанные газы, языки пламени,



облизывающие не выдержавшие нагрузки моторы. Кроме этого в игре будет реализована смена дня и ночи, а это значит, что мы увидим острые лучи фар, разрезающие плоть ночи, и стада солнечных зайцев, резвящихся в окружении прекрасных пейзажей.

В **Off-road** настоящие гонщики смогут насладиться великолепием шести областей, каждая из которых будет содержать четыре трассы для выяснения отношений с противниками. Среди местностей, на которых произойдут полные драматизма и травматизма заезды, уже сейчас можно назвать прибрежные районы, тропические леса и портовые территории. Именно здесь игроки будут устраивать безумные гонки в одном из режимов **Off-road**. Их набор довольно стандартен и включает в себя пробные заезды, чемпионаты, одиночные трассы, многопользовательские состязания и еще несколько вариантов игры, которые разработчики пока хранят в строжайшем секрете.

Таким образом, у нас появляется неплохой шанс уже через несколько месяцев испытать себя в качестве отважных бойцов автомобильно-бездорожного фронта в **Off-road**, которая почти наверняка станет одной из лучших игр жанра.

CG PREVIEW





BERSERK

C

амая страшная, самая ужасная и самая кровавая игра, которую только можно еще придумать (и выпустить в свет), наконец-то была удостоена нашего внимания и помещена в раздел «preview».

Борис Романов

Путь ее на страницы «Страны Игр» был тернистым и долгим, а это значит, что мы до сих пор не уверены в том, что она это действительно заслужила.

Основной причиной нашего прохладного отношения к Berserk'у является то, что команда ее разработчиков уже однажды пыталась сделать (для Square)

вроде бы многообещающую приключенческую игру Soukaiji, по своей концепции схожую с их новым творением. Та игра сознательно провалилась (хотя фанаты Square и ее купили).

Однако, кроме того что Berserk выглядит не только на порядок лучше своей предшественницы, а также может похвастаться более чем приличной анимацией персонажа и врагов, у нового творения Yuke's имеется одно неоспоримое достоинство, против которого, прямо скажем, не попрешь. Этим достоинством является ее дизайн, над которым работал известный японский художник Kentaro Miura, являющийся, по

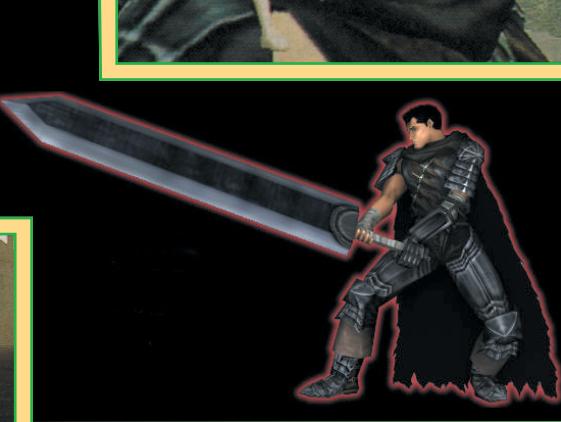
совместительству, также и автором одноименного комикса.

В остальном же Berserk практически ничем не выделяется на фоне современных трехмерных приключенческих игр от третьего лица. Ну разве, быть может, в ней будет уделено больше внимания уничтожению огромного количества жутких тварей, оставляющих после себя море кровоподтеков, нежели приключеческой части игрового процесса.



Но что бы мы о Berserk'е сегодня ни говорили, у себя на родине он обязательно добьется внушительной популярности. И если его хитовый статус в конце концов подтвердится, то мы, скорее всего, еще вернемся к нему на страницах нашего журнала.

СИ PREVIEW



Платформа: Dreamcast
Жанр: action/adventure
Разработчик: Yuke's
Издатель: ASCII
Дата выхода: 16 декабря 1999
Онлайн: www.yukes.co.jp

BOUNCER

Платформа: PlayStation 2
Жанр: Action
Разработчик: Dream Factory
Издатель: Square
Онлайн: www.dfr.com.jp
Дата выхода: март 2000

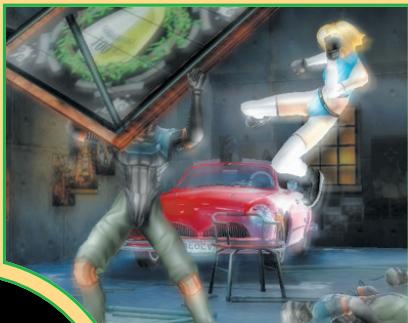
Л

ояльность популярнейшего японского издательства Square компании Sony и ее платформам не поддается никаким сомнениям. Тем не менее, похоже, что Square пока не готова поддерживать новую приставку PlayStation2 в полном объеме (или по крайней мере, создатели Final Fantasy заинтересованы в том, чтобы это именно так выглядело), и поэтому отдала на откуп прессе, игрокам и индустрии лишь одну новую игру на PS2.

Сергей Овчинников

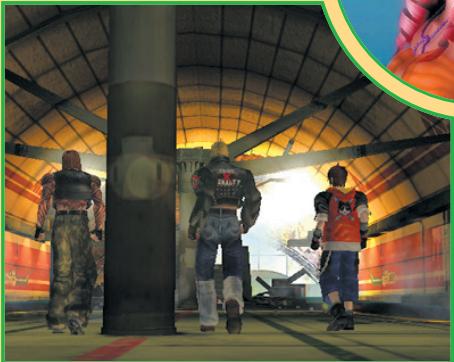
Именно ее демонстрировали еще на первой пресс-конференции, посвященной новой приставке Sony, и именно ее тогда неофициально называли Ehrgeiz II. На самом деле проект называется Bouncer, создается он известной командой Dream Facto-

г, авторами революционных Toba N1 и N2, а также популярной драки Ehrgeiz. С последним его роднит многое — полностью трехмерные арены, возможность отображения более двух персонажей одновременно (нам удалось насчитать порой до шести-семи человек в кадре). Разитель-



ное отличие в другом. Bouncer — это нечто вроде нового поколения интерактивного кино, быстрого, захватывающего и невероятно красивого компьютерного боевика, в котором персонажи, перебегая по огромным интерактивным аренам, сталкиваются с десятками противников и мгновенно расправляются с ними при помощи кулаков и подручной мебели. В Bouncer, благодаря имевшемуся у разработчиков весьма достаточно му количеству времени для разработки движка, реализована, наверное, самая мощная на сегодняшний день на PS2 графика. Богатство текстур, эффектов, интерактивность окружающего мира — все это заставляет поверить в слова Sony о предназначении Emotion Engine. Ну, или почти поверить. Остается лишь дождаться марта и выяснить, сможет ли Dream Factory выполнить свою обещания и дать нам хотя бы один оригинальный хит на свежевыпущенном PlayStation2.

СИ PREVIEW



АТЛАНТИДА 2

П

Максим Заяц

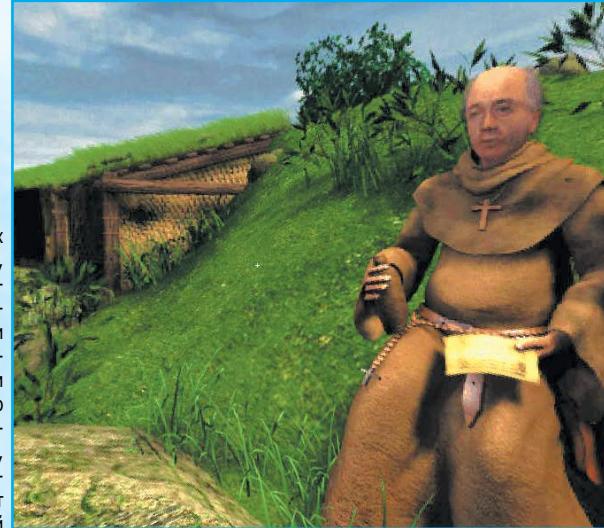
рактически у всех популярных некогда рано или поздно появляются продолжения. *Atlantis* — один из самых успешных проектов Cryo Interactive, родоначальника «французского стиля» в компьютерных играх — не стал исключением. Спустя два года после выхода первой части приключения продолжаются, на этот раз при непосредственном участии компании «Нивал», выполнившей полную локализацию сиквела *Atlantis 2*.

Прошли тысячелетия, сменились десятки поколений, и великая Атлантида давно уже покоилась на дне океана. Вспоминания о ней постепенно стирались из памяти людей. Потомки Сета становились бродягами и путешественниками, странствующими по свету в поисках чего-то необъяснимого, и уже не осознавали того, что являются хранителями Силы Света. Но хрупкий баланс между Светом и Тьмой, с таким трудом установленный их героическим предком, был нарушен. В год 1054 в созвездии Тельца вспыхнула сверхновая звезда. История повторилась вновь.. Мы будем путешествовать по пяти странам — Китаю, Юкатану, Тибету, Шотландии и Шамбале — в произвольном порядке решая задачи и головоломки, для того чтобы найти Атлантиду, встретиться со своим темным отражением и победить его.

Управление игрой просто и интуитивно: перемещаясь между определенным числом фиксированных точек на местности, мы видим ролик, а остановившись, обретаем свободу действий — полный обзор, возможность взаимодействовать с некоторыми предметами и выбрать направление следующего отрезка пути. Правая кнопка — инвентарь, левая — действие, вот, собственно, и весь интерфейс. В самом начале нам предлагаются выбрать один из пяти символов-планет. С их помощью каждый игрок будет автоматически возвращаться к уже сделанным настройкам и месту последнего save'a. Удобно? Пожалуй. Жаль только, что нельзя загрузить из начального меню любую другую сохраненную игру, равно как и переключиться потом на другого игрока без перезагрузки программы.

Графику «Атлантиды 2» сложно оценить однозначно. С одной стороны — великолепно аними-

рованные трехмерные персонажи, коих в игре насчитывается более 60 штук, мимика и движения естественные настолько, что многие из них кажутся живыми. С другой — расплывающиеся и нечеткие контуры находящихся на удалении объектов и порой не слишком удачно прорисованные фоны. Игру это не портят, но все-таки несколько смазывает общую картину прекрасного мира, созданного фантазией Cryo. Однако великолепные звук и музыка искупают все. Композитор явно не даром ел свой хлеб — мелодии «Атлантиды», легкие, волнующие, завораживающие, как нельзя лучше способствуют погружению в мир игры. Ну а за все остальное можно сказать спасибо компании «Нивал». Звучные, хорошо поставленные голоса актеров идеально соответствуют их героям, и при прослушивании диалогов не возникает ни малейшей неловкости, так, словно персонажи игры с самого начала говорили по-русски.



Не так уж часто на рынке компьютерных игр появляются квесты, причем квесты хорошие, и по пальцам одной руки можно пересчитать случаи, когда они официально переведались на русский язык. Компания «Нивал» выполнила по-настоящему качественную локализацию *Atlantis II*, и эту игру можно смело рекомендовать всем любителям жанра вне зависимости от того, играли они в первую часть или же только открыли для себя загадочный и прекрасный мир «Атлантиды».

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

До известной степени нелинейное прохождение, великолепная музыка и трехмерные персонажи.

НЕДОСТАТКИ

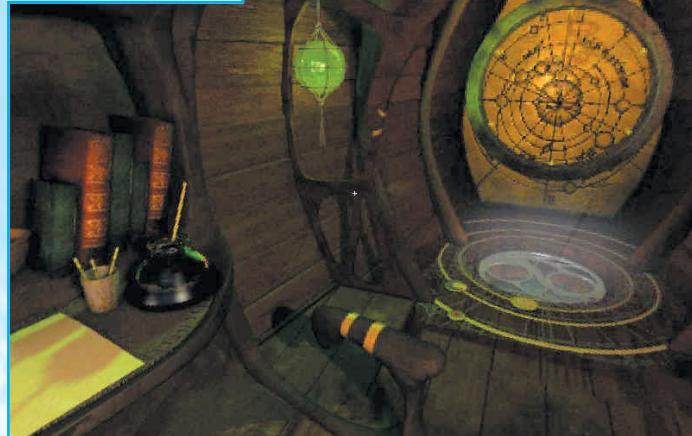
Порой не слишком удачно прорисованные фоны.

РЕЗЮМЕ

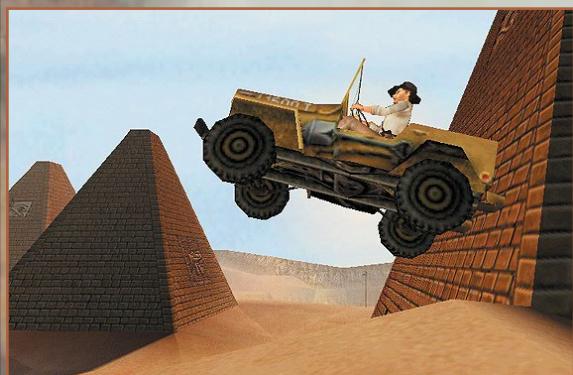
Качественно локализованный представитель редко ныне жанра квестов. Далеко не худший представитель, надо сказать.

7.5

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Платформа: PC
 Жанр: Action/Adventure
 Издатель: Activision/LucasArts
 Разработчик: LucasArts
 Ведущий дизайнер: Hal Barwood
 Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, требуется 3D-акселератор, Win `95/98
 Интернет: <http://www.lucasarts.com>



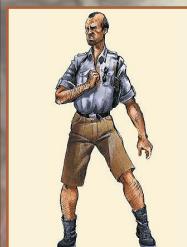
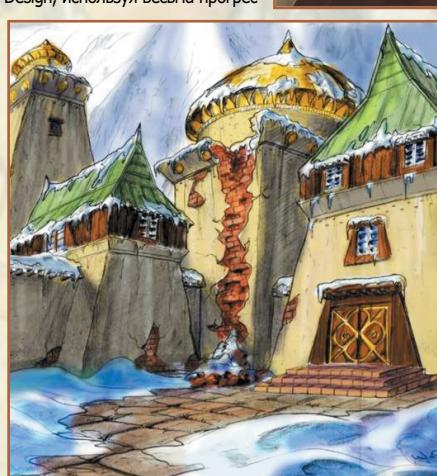
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Сергей Овчинников

вои маленькие и большие подъемы и падения случаются с каждой командой разработчиков и уж, конечно, с любым издательством. Последний год выдался у LucasArts, по крайней мере, с творческой точки зрения, далеко не самым удачным. Совершенно проходные проекты по мотивам Star Wars Episode I, да и вообще чрезмерная увлеченность компании новоприобретенной Вселенной порождали в наших умах самые черные мысли относительно будущих игр от некогда одного из самых любимых издательств. И тем не менее, под занавес года LucasArts все-таки смогла вызвать у нас приступ невероятного удивления. Удивления неожиданно проснувшимися талантами команды, от которой, признаться, мы уже ничего сногшибательного не ожидали. В один миг вернулось все то, за что мы знали и любили LucasArts. Все, что потребовалось для неожиданного превращения — немногого магии дизайнера старой школы и возвращение старого героя...



...По имени Индиана Джонс. В начале девяностых по миру прокрутила одна из лучших адвентур LucasArts — *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. То была эпоха рисованной графики, частичной озвучки и дискетных носителей. Эпоха безраздельного правления LucasArts на рынке адвентур. *Day of the Tentacle*, *Sam & Max Hit the Road* — эти имена всплыают в памяти как яркие впечатления счастливого детства. Кто сегодня сможет сделать шедевр, помещающийся на 15 Мб дискового пространства? Времена адвентур ушли и, похоже, безвозвратно. И тем значительнее подвиг LucasArts, решившей на волне Крофтмании возродить своего старого знакомого Доктора Джонса в совершенно новом качестве. *Indiana Jones & The Infernal Machine*, конечно, задумывался как клон *Tomb Raider*, никто этого отрицать не станет. Идея была простой — скопировать творение Core Design, используя весьма прогрессивный (в те времена) движок Dark Forces II (с романтическим именем Leia Engine) и дизайнерские таланты человека по имени Hal Barwood, автора *Fate of Atlantis* и *Sam & Max*. Разработка, как это водится, несколько затянулась, автор игры потребовал внести изменения в движок, написал совершенно новый сценарий и углубился в работу над тем, что нам довелось увидеть в финальной версии игры, которая вполне может служить символом нового взлета LucasArts.



Indiana Jones & The Infernal Machine представляет собой редкий случай такой игры, которая от напрямую склонированной идеи и основного построения приходит к оригинальности и в конечном счете по многим пунктам превосходит оригинал. Казалось бы, чего проще — взыски-



вместо Лары Крофт любимого Инди и заставь его прыгать по уровням и стрелять тигров. В принципе, все именно так и есть, однако в *Infernal Machine* мы можем найти то, чего никак не можем дождаться уже от четвертой кряду серии *Tomb Raider* — целостности восприятия и качественного дизайна. У *Indy* нет проблем ни с тем, ни с другим, во многом благодаря тому, что многочисленные уровни связаны между собой отличным захватывающим сюжетом, разворачивающимся вокруг попыток Советского Союза в первые годы Холодной войны добраться до таинственного артефакта, являющего собой ни что иное, как вечный двигатель. Таким образом, воссоединяется изначальная концепция, принесшая трилогии Спилберга-Лукаса ошеломительный успех в восьмидесятые. Сюжет идеальным образом подогнан под необходимость менять локации — осколки *Infernal Machine* разбросаны по всему свету, и как Индиана Джонс, так и советские разведчики рыскают по планете в поисках кусочков головоломки.

В *Infernal Machine*, в отличие от *Tomb Raider*, действие несолько смешено в сторону Action и всевозможных поисков путей прохождения уровня, а не решения многочисленных головоломок и плутаний в лабиринтах. Игра построена таким образом, что Инди бесконечно движется вперед, практически нигде не задерживаясь, а в результате у нас создается впечатление непрерывности и высокой активности действия. В этой игре мы, в основном, бегаем, прыгаем, стреляем и катаемся на различных видах транспорта — от

военных джипов до фирменных вагонеток угольной шахты, а открывание дверей и поиск ключей хотя и встречаются на пути, но все же не так уж и часто. Благодаря относительной простоте движка разработчики смогли построить по-настоящему огромные, но в то же время разнообразные уровни, по которым просто приятно прогуляться. Вместе с тем все это великолепие подкреплено, например, возможностью отображения в 32-битном цвете для современных акселераторов, что выводит визуальный ряд игры далеко за пределы стандартного-серого и слишком зависимого от *PlayStation Tomb Raider*. Ролики, сделанные на движке, просто великолепны. Забудем на мгновение о невысокой детализации и полюбимся постановкой камеры и разворачивающимися на экране действиями — несколько волшебных нот, и мы почувствуем себя внутри фильма. В *Infernal Machine* стоит поиграть только ради этого ощущения.

Создатели *Indiana Jones* старались максимально разнообразить действия игрока, а также те территории, на которых нам предстоит разыскивать остатки машины. Если *Tomb Raider* все больше старается баловать нас закрытыми помещениями, подземельями, лабиринтами и пещерами, то в *Indy* все более демократично. Наряду с

жерлами вулканов, подземными копями и тюремными катакомбами мы встретим и фирменные джунгли, и пирамиды майя, а также сможем погулять по пустыням и покарабкаться на горы, и даже побродить по заснеженным полям и лугам нашей родины. Необходимо особо остановиться на озвучке. Как ни странно, *Infernal Machine* сохранила в себе и множество адвентурных элементов, главным образом, заключающихся в диалогах и нестандартных манипуляциях с предметами. Авторы игры не только подобрали вполне приличного актера на роль Харрисона Форда, но и не поленились как следует изучить русский, чтобы снабдить всех злодеев в игре соответствующими голосами. Искренне советую вам не покупаться на будущие пиратские русифицированные версии — в оригинале оно звучит намного приятнее. Что же

касается музыки, то она в *Infernal Machine* носит исключительно ситуационный характер. А это значит, что в обычных ситуациях Инди преодолевает все препятствия в тишине. Но как только происходит более-менее важное событие — например, герой перепрыгивает при помощи своего хлыста-тарзанки очередную пропасть, мы мгновенно слышим знаменитые трели саундтрека Джона Уильямса. Надо сказать, что такой подход работает на удивление хорошо.

Infernal Machine хороша практически всем. Конечно, движку не помешал бы капитальный ремонт с оглядкой на последние новинки наподобие *Quake III Arena*, но в то же время, похоже, отмена проекта на *PlayStation* пошла ему явно на пользу, а то бы, возможно, мы и не увидели бы 32-битных текстур. Главное — это то, что *Indy* 3D не только выглядит, но и играется на порядок лучше, чем очередной *Tomb Raider*. Возможно, не такое это уж и достижение, но по сегодняшним временам быть лучше *TR*, да еще и с такой невероятной лицензией в кармане (а фильмы про Индиану Джонса до сих пор очень и очень любимы) — это уже что-то. Нам же остается лишь надеяться, что этот просвет в творчестве LucasArts не только не случайность, но и часть наметившейся тенденции...

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Отличный дизайн уровней, приятная анимация. Лицензия, конечно, решает все, но в данном случае прогресс LucasArts заметен.

НЕДОСТАТКИ

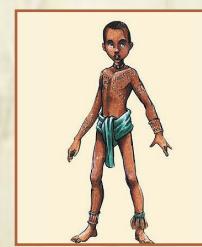
Многочисленные графические недоработки пожилого *Leia Engine*.

РЕЗЮМЕ

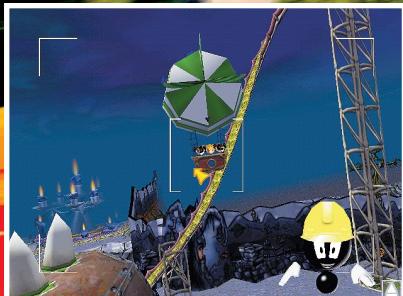
Одна из лучших игр жанра, более чем достойное продолжение бравой адвентурной серии.

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



ВНИМАНИЕ!
В новогоднем выпуске
«СТРАНЫ ИГР» с CD
Вас ждет подарок:
коллекционные очки
трехмерного изображения
для THEME PARK WORLD
и десятков других игр!
Не пропустите — новый номер
«СТРАНЫ ИГР»
в продаже
с 14 декабря!



ПАРКОСТРОИТЕЛЬСТВО НОВОГО ВЕКА

THEME PARK WORLD (SIMTHEME PARK)

Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bullfrog
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win '95/98
Интернет: www.simthemepark.com



3

апутанное название игры имеет довольно сложную маркетинговую природу. Различные комбинации «Sim», «Theme», «Park» и «World» предназначены, скажем так, для разных аудиторий. Европейцам, к примеру, придется по душе Theme Park World. А вот если бы вы были американцем, то вы бы испытали вполне законный восторг по поводу неизвестно откуда появившейся приставки «Sim». И вовсе не потому, что в Америке так любят симуляторы (скорее, наоборот). Просто на родине попкорна и гамбургеров творчество Maxis, создателя бесконечной серии Sim, предпочитают всему остальному. Так что Electronic Arts, объединившая своеобразным образом двух бывших конкурентов, поступила очень правильно. Конечно, становится смешно, когда в самой игре видишь фирменный лейбл Maxis, которая в разработке не участвовала и участвовать не могла, но, похоже, Bullfrog придется с этим смириться.

Дмитрий Эстрин



Такое повышенное внимание Electronic Arts к изданию *Theme Park World* довольно легко объясняется. Ибо ее выход суть одно из самых значительных событий года на рынке PC игр. Хит с восхитительным знаком, лучший представитель своего жанра за последнее время, игра, лишенная сколь-нибудь важных недостатков. *SimTheme Park* достаточно красив, глубок и прост, чтобы понять, что разработчики умудрились избежать самых распространенных ошибок и сделать игру такой, какой она и должна была бы быть. Зная Bullfrog и ее любовь к нестандартным решениям простейших проблем, очевидно непосредственное участие в проекте Electronic Arts, которая всеми силами постаралась популяризовать игру, сделав ее простой и понятной для самой широкой аудитории. Думаю, эта попытка увенчалась успехом.

Theme Park World следует воспринимать и как продукт долгой творческо-коммерческой эволюции Bullfrog. Поэтому без маленького экскурса в историю нам никак не обойтись. Изобретателем концепции, которую можно охарактеризовать лозунгом «строй и развивай», принято считать Maxis со своим *SimCity*. И, наверное, один из первых маневров английского разработчика, попробовавшего потеснить позиции создателя жанра, следует отнести к моменту выхода *Theme Park*. Кстати говоря, *Theme* тогда не случайно оказался созвучен *Sim*, хотя кто бы мог подумать, что эти два слова, давно утратившие свое значение, в будущем окажутся объединены в одной игре самым бесконтрольным образом? Аналогичный проект Maxis под соответствующим названием *SimPark* был слабее во всех отношениях. Вдохновленная успехом Bullfrog выпустила сиквел своей игры, а чуть позже — забавнейший *Theme Hospital*, в котором строить и развивать нужно было больницу. К этому времени конкуренция с Maxis уже утратила свою актуальность, два разработчика нашли свою концептуальную нишу и вдвоем уютно разместились под крылом могучей Electronic Arts. И вот теперь, спустя достаточно долгий срок, мы можем оце-

ДОСТОИНСТВА

Необычная простота и доступность, игровой процесс получился по-настоящему проработан и глубок, отличная графика, ненавязчивый микроменеджмент, возможность испытать свои аттракционы в игре от первого лица.

НЕДОСТАТКИ

Несколько неудобный интерфейс, ограниченная свобода размещения строений.

РЕЗЮМЕ

Просто игра для всех.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

НОВЫЙ
№11



В этом месяце мы взломали:

1. Сервер «ФОРТУНА»
2. ФИДОшную станцию
3. Телефоны Урмет
4. InstallShield
5. Кучу игрушек



ЗаподлЯнки от зубного
техника!



Страшилки про хакера



Вся правда
о локализации



нить то, насколько серьезно изменилась Bullfrog, принципы, идеи, технологии и возможности компании с помощью **Theme Park World**. Полагаю, посвященным было бы полезно узнать, что игра оказалась проще, чем **Theme Park 2**, но в то же время глубже, чем **Theme Hospital**.

Итак, нам вновь предстоит построить и развить парк развлечений. При этом, на самом деле, не один, а целых четыре. Среди самых серьезных, глобальных достоинств творения Bullfrog на втором месте после трехмерности, на мой взгляд, следует разместить гигантское игровое разнообразие. Ибо четыре парка отличаются друг от друга не только территорией и изменяющейся сложностью, но и вообще всем. Наконец-то разработчики поняли, что для игрока значительно важнее не размер формулы, вычисляющей условия получения максимальной прибыли за минимальное время, а зрелищность и стала настоящим символом **Theme Park World**, обеспечив, между прочим, и глубину игрового процесса.

Структура прохождения достаточно проста и логична. Изначально доступен только один остров, на котором можно развивать парк развлечений. По достижении определенных результатов появится возможность освоить новый остров и так далее. Напомню, что всего их четыре. Чем больше посетителей парка и ульбок на их лицах, тем больше вероятность получения золотых билетов, а потом и золотых ключей, с помощью которых отпираются символические ворота ранее не доступных островов. Получить доступ ко второму острову очень просто, к третьему — несколько сложнее, к четвертому — еще сложнее. На самом деле, какой-то конкретной цели перед игроком не ставится. Доступ к новым островам — это не жизненная необходимость, а шикарный и очень приятный бонус. Даже после получения необходимого количества золотых ключей вы можете продолжать развивать дальше и свой старый парк. И, наверное, это очень хорошо.

Чем же отличаются парки друг от друга? Как я уже говорил, всем. Возможно, основное отличие заключается в их тематике. Так, к примеру, первый парк называется Затерянный Мир (*Lost World*). Аттракционы соответствующие: гигантская обезьяна, как две капли воды похожая на Донки Конга, раскачивает кабинки, счастливые дети прыгают на пузе несчастного динозавра, а гигантские птеро-

дактили катают посетителей парка на своих спинах. Второй парк, мой любимый, называется Мир Хеллоуина (*Helloween World*). Думаю, парк ужасов с аттракционами-страшилками понравится многим. Достаточно того, что местные туалеты выполнены в форме вертикально установленных гробов. Люди со здоровым чувством юмора должны по достоинству оценить эту невинную шутку разработчиков. Третий — Земля Чудес (*Wonder Land*). Розово-салатовая мешаница, посвященная жизни насекомых, фруктам, конфетам и прочей гадости, составляет резкий контраст черепушкам, вампирам и могилам из парка ужасов. Некоторым любителям по идеи должно понравиться. И, наконец, четвертый парк — Космическая Зона (*Space Zone*) — представляет собой набор высокотехнологичных аттракционов в стиле sci-fi с подобающим случаю антуражем. На мой взгляд, этот парк получился чуть-чуть суховат по сравнению с предыдущими, но мнения тут могут быть, на самом деле, разные.

По поводу уровня оригинальности аттракционов. Чтобы раз и навсегда поставить точку над i, скажу, что в **Theme Park World** существует десяток различных американских горок. Думаю, понятно, чем американские горки могут отличаться друг от друга. Так что, строго говоря, практически у каждого аттракциона в игре есть несколько близнецов. Впрочем, было бы, по меньшей мере, странно, если бы были иначе, тем более что объектов для постройки хватает за глаза.

Весь игровой процесс строится вокруг детей. Собственно то, насколько они отвратительны, демонстрируют традиционно великолепные, фирменные мультики от Bullfrog. Детям абсолютно не интересен выплывающийся клоун, зато они будут в восторге, если на голову несчастному упадет здоровенная вывеска. Вообще, обслуживающий персонал в парке подвергается самым жутким унижениям, гонениям и преследованиям со стороны маленьких американцев (все всяких сомнений, это американцы). В парке ужасов дети сами напугают кого угодно, поскольку



они действительно страшны. И так далее. В принципе, сюжет мультиков отчасти совпадает с действительностью, логика посетителей парка же-лезна, я бы сказал, чугунна, и в этом причина наших с ними разногласий.

Что хотят маленькие монстры в первую очередь? Разумеется, в первую очередь они хотят дешевые и необычные аттракционы, американские горки, воздушные шары, маленькие очереди, дешевые билеты, они хотят есть горячие гамбургеры, запивать их холодной кока-колой в прииску с хрустящим картофелем-фри, также они хотят чистоты, веселья, в сувенирный магазин, в туалет и, наконец, покрасившись, нагадив и поломав какую-нибудь дорогостоящую карусель, они хотят домой. Ваша основная цель: удовлетворить все эти вполне естественные желания, по возможности дальше удер-живая детей в своем парке. В принципе, для этого понадобится достаточно всего нескольких аттракционов, но, если остановиться на этом, то со временем число посетителей катастрофически упадет. В качестве дополнительных наворотов вполне подойдет увеселительные заведения, в которых можно было бы выиграть какой-нибудь ценный приз. Тирсы и аркадные залы играют не такую важную роль, как аттракционы, но для полноценного действующего парка они прямо-таки необходимы. Для обеспечения материальных нужд посетителей вам придется возвести парочку закусочных, ресторанчиков, подарочных магазинчиков, ларьков, торгующих мороженым, проходильными напитками, воздушными шариками и маскарадными костюмами. Кстати, при наличии клиентов они также будут приносить стабильный доход, не говоря уже о том, что посетители парка будут очень довольны цивилизованными условиями отдыха. Существует и четвертый тип строений — это различного рода служебные помещения и декорации. Без туалетов, к примеру, ни один нормальный ребенок у вас в парке не задержится. А вы чего хотели?

Размещение строений имеет свои тонкости, некоторые из которых были позаимствованы из первых частей игры. Так при постройке очередного аттракциона следует иметь в виду, что для его успешного функционирования потребуется место для очереди. Помните, около трех месяцев назад была произнесена историческая фраза: «Rollercoaster отдыхает». Представьте себе, ваш покорный слуга даже не подозревал, насколько точно эти слова в скромном времени будут отражать действительность. Rollercoaster действительно отдыхает, ибо возможности конструирования американских горок в *Theme Park World* просто поражают воображение своей простотой и полнотой. Сначала мы размещаем подпорки, от количества которых будет зависеть размер аттракциона. Потом каждую из этих подпорок мы волны поднять до определенной высоты, изогнуть или наклонить. Этого вполне хватает для того, чтобы смастерить буквально любую американскую горку, которую только можно себе представить. В принципе, одним из недостатков, который вообще можно обнаружить в игре, следует считать то, что, несмотря на хваленую трехмерность, у нас нет возможности повернуть строение, разместив его так, как нам хочется. Понятно, конечно, чем обусловлено это ограничение, но порой, прямо-таки скажем, свободы не хватает.

Было бы наивно считать, что вся наша деятельность окажется на уровне рационального размещения аттракционов, магазинов, туалетов и дорожек (хотя кому-то и это может показаться достаточным). Наши основные заботы связаны с решением многочисленнейших и разнообразнейших проблем. Одна из основных — содержание парка в чистоте. Урны и туалеты, на самом деле, не самодостаточны. Некоторые детки будут охотно мусорить и гадить на дорожках и газончиках. Одного пацана, к примеру, стоявшего прямо при входе в мой парк. В общем, нужны дворники. Когда сломается какой-нибудь аттракцион, потребуются механики. Когда маленькая девочка в очередной раз проиграет в тире двадцать баксов, ее сможет утешить лишь профессиональный клоун. Когда в парке появятся хулиганы, прокалывающие маленьким детям воздушные шары, вам придется обзавестись штатом охранников с дубинками. Со временем все аттракционы устареют, и ситуацию смогут спасти лишь новизнозаслуженные образцы, которые станут доступны после долгих исследований ученых. При этом, если вы думаете, что достаточно нанять несколько десятков работников и каждый месяц выплачивать им заработную плату, дабы решить все проблемы, вы глубоко ошибаетесь. Во-первых, все работники либо тунеядцы, либо отъявленные туписы. Дворники гуляют там, где никто никогда не мусорил, клоуны жонглируют в самых пустынных местах парка, где на них могут любоваться только охранники, такие же бездельники и дармоеды. Проблему отчасти решает ограничение контролируемой территории для каждого работника. Механики — существа вообще загадочные. Даже если они ви-

дят, что на подвластной им территории аттракцион в скором времени выйдет из строя, они покинут его только после того, как он окончательно сломается, тем самым приведя в безнадежное уныние десяток маленьких посетителей. Посему за состоянием аттракционов приходится следить собственоручно. Хорошо еще, что дворники туалеты чистят автоматически. А вообще скучать некогда.

Микроменеджмент ничуть не нарушил игровой баланс. Им можно заниматься, его можно игнорировать, но для этого вовсе не требуется переключаться между двумя режимами. Дело в том, что *Theme Park World*, как я уже говорил, игра достаточно простая, чтобы не обращать внимания на некоторые аспекты игрового процесса. Проиграть достаточно сложно. Для этого в течение шести месяцев ваша наличность должна измеряться отрицательными величинами. Это, прямо-таки скажем, ситуация исключительная. В принципе, нам нужно только регулировать стоимость входного билета в соответствии с размерами парка. Все остальное — строго по желанию. На любом аттракционе можно повысить цену на билет, увеличить количество посадочных мест, иногда изменить скорость и время проката. В каком-нибудь тире вы также можете изменить вероятность победы и размеры приза. В закусочной — качество гамбургеров. В лаборатории — интенсивность исследований. И так далее. Конечно, заниматься всем этим достаточно интересно, и результат вносимых изменений не заставит себя долго ждать, но игра достаточно демократична, чтобы позволить нам не обращать никакого внимания на микроменеджмент.

Интерфейс мог бы быть значительно проще. Выползающие менюшки неудобны и нелогичны. С этим сложно смириться даже после того, как привыкаешь ко всем тонкостям управления. Впрочем, заметно облегчает положение виртуальный помощник, который вполне доступно объясняет, куда, зачем и когда нужно кликнуть, почему сломался аттракцион и насколько стоимость входного билета соответствует реальному положению дел. Это, конечно, очень хорошо, но со временем в комментариях, прерываемых покашливанием, исчезает всякий смысл, они начинают надоедать и даже, что уж совсем неприемлемо, раздражать.

Перейдем к самому приятному, к графике. Она трехмерная, яркая, красивая и разнообразная. В связи со спрайтовостью персонажей масштабирование соответствующим образом ограничено и производится одновременно с изменением угла обзора. Вращать камеру можно также только на девяносто градусов. В то же время я рад, что Bullfrog решила сделать спрайтовые, а не полигонные модельки посетителей и работников парка. Как только подумаю об угловатых монстрах и подобающих слуха тормозах...

Игра от первого лица... Собственно, гулять по парку в качестве какого-нибудь среднестатистического посетителя нельзя, но если вам вдруг захотелось прокатиться на какой-нибудь карусели, то — милости просим. Как показывают наблюдения, наибольшим успехом пользуются воздушные экскурсии и собственнооручно сконструированные американские горки. Последние производят совершенно невероятные впечатления, которые сложно было бы донести с помощью самых выразительных эпитетов.

Итак, *Theme Park World* практически совершенен. В игре есть все, чтобы понравиться всем. Только не надо говорить, что творение Bullfrog получилось слишком простым. *Theme Park World* действительно прост, но это, скорее, серьезное достоинство, нежели недостаток. Рекомендуется всем без исключения.

СИ REVIEW

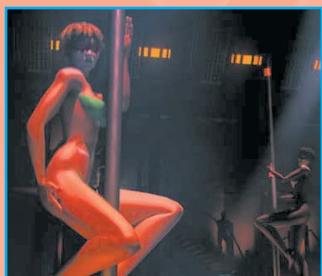


XXI век уже наступил. Если у тебя есть винилайзер.



www.unrealworld.net

ОМИКРОН: THE NOMAD SOUL



B

обще, отношение к подобным проектам у игроков (да и у журналистов) всегда особенное: узнав о грандиозных замыслах создателей, услышав их сладкие обещания, будучи оглушенным тем успехом, который игра приобрела из-за своей амбициозности, начинаешь как чумовой сидеть и жать ЕЕ. Но проходят месяцы, годы, десятилетия :)) и шумиха утихает, самая-лучшая-в-мире-игра постепенно забывается и перестает казаться такой уж необыкновенной, а потом уже становится трудно вспомнить даже название того, о чем ты когда-то, когда был еще маленьким, мечтал, как о даре небес. И тут бац! ОНА выходит. И...

Олег Коровин

Как ни странно, речь сейчас пойдет не о Daikatan`а и не о Diablo 2, а об игре *Omkron the Nomad Soul*. Уверен, многим из вас это название мало о чём говорит, а все потому, что разработка этого проекта началась в далеком (по меркам игровой индустрии) 1997 году. Для кого как, а для французской команды разработчиков Quantic Dream этот год стал весьма знаменательным — именно тогда Quantic Dream, собственно, и появился на свет, и первым проектом, за который взялись эти ребята, стал *Omkron*. Надо сказать, весьма неслабое начало деятельности — уже тогда эта игра казалась одной из самых многообещающих и революционных, и Eidos, его издатель, возлагал на неё очень большие надежды. Поэтому, в общем-то, он и позволил растянуть разработку *Omkron`а* почти на три года. И не ошибся — ради того шедевра, который мы получили в итоге, можно было подождать и подольше.

Изначально *Omkron* должен был стать адвентурой, которая, не выходя далеко за рамки жанра, давала бы иг-

року такую свободу, которой могли бы позавидовать многие RPG. И этот замысел был воплощен в жизнь... на 95%. Да, все-таки не на 100. Но о нереализованных пяти процентах мы поговорим позже, а сейчас я расскажу о том, какой опасности вы подвергаете себя, покупая *Omkron* — поговорим о сюжете.

Он начинается с того момента, как вы пришли домой с радостной физиономией, держа подмышкой заветную коробку и думая, как все-таки вам было хорошо, когда потраченные на неё деньги были все еще при вас. Игра запущена. На экране появляется человек, который заявляет, что вам совершенно необходимо взять контроль над его телом, переселив в него свою душу, чтобы разобраться со всякого рода фигней, которая творится в параллельной Вселенной в мире Phaenon. Вы, не раздумывая, соглашаетесь и оказываетесь в городе *Omkron*. А вот теперь время подумать, а на кой вас сюда занесло. Что происходит вокруг, что делать и куда идти — полнейшая загадка. А тем временем вас уже попытается

Платформа: PC, PS, DC

Жанр: action/adventure

Издатель: Eidos

Разработчик: Quantic Dream

Требования к компьютеру: Pentium II, 32 MB RAM, Win`95/98

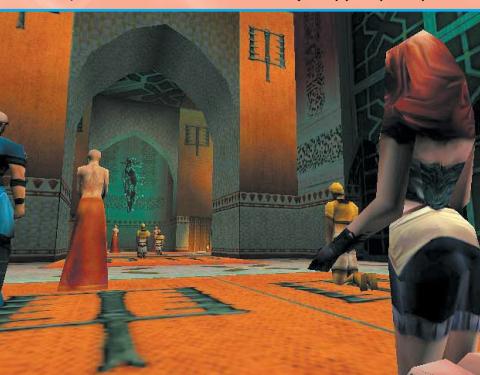
Интернет: www.nomadsoul.com



убить какая-то тварь. «Или что-то случилось, или одно из двух», — подумали вы и отправились искать ответ на извечный вопрос: «What's up, doc?». А выяснится следующее: ребята из Quantic Dream, прикидываясь белыми и пушистыми разработчиками, вступили в преступную связь с Astaroth`ом — демоном, обитающим в Phaenon`е, который хочет завладеть миром (и Phaenon`ом, и нашим, кстати, тоже). Для осуществления этого благородного замысла ему требуются силы. Нет, витамины он принимать не хочет — ему души подавай, да не простые, а из параллельного измерения — в них жизненных сил больше. Вот для этого ему и понадобилась игра *Omkron The Nomad Soul*. Доверчивые игроки готовы с легкостью переместить свою бессмертную душу к черту (а вернее к Astaroth`у) на рога, лишь бы поиграть в этот шедевр.

Но я все же позволю себе на время забыть о душепорибающей сущности игры и расскажу о ней, как это принято делать.

Итак, все действие будет разворачиваться в городе *Omkron*, разделенном на четыре принципиально отличающихся друг от друга сектора. Игра представляет из себя в определенной степени типичную адвентуру, где вам придется исследовать окружающий мир, общаться с людьми, решать головоломки и т.д. Но! Как бы это лучше сказать... В общем, сбылась мечта всего прогрессивного человечества (геймеров, то бишь)! Вам предстоит жить в мире игры. Что это значит? У вас есть свой дом, в этом доме вас ждет жена (которую при первой же





встрече можно будет использовать по ее прямому назначению...), у вас есть работа, где вас все терпеть не могут (я же говорю, все как в реальной жизни), но главное — это город. Он по-настоящему живет. По улицам ходят сотни пешеходов, по дорогам носятся «машины» и «мотоциклы». И самое замечательное, что вся эта прелест интерактивна до такой степени, что на саму игру иногда хочется просто забыть и пожить в свое удовольствие. Вам позволено заходить в ЛЮБОЕ (!!!) здание (а их в каждом районе больше сотни) — можно ходить по магазинам, барам, ресторанам, концертным залам и так далее и далее. Вы только вдумайтесь в это! Пришел домой усталый, как собака — можно поставить музыку или почтить книжку, или газету, выпить пива, посмотреть телевизор. Потом можно сходить погулять по городу — посмотреть есть на что: ботанический сад, заброшенный храм, даже стриптиз клуб. На все эти удовольствия нужны деньги — нет проблем. Помимо краж со взломом, существуют и другие способы разжиться мелочишкой. Как вам, например, понравится возможность поучаствовать в подпольном турнире по восточным единоборствам? Все прямо как в кино: вы заходите в небольшой магазинчик, покупаете определенный товар, который подозрительно ничего не стоит, и вам открывается дверь, ведущая на якобы несуществующий этаж здания. Там находится аrena, вокруг которой толпятся зрители, а возглавляет все это мероприятие мафиозного вида дядька, принимающий ставки. Романтика. В общем, слоны кончились, дальше идут одни эмоции.

Ладно, вы с трудом заставили себя вспомнить, что пора идти на работу — в полицию. Начинаем вести расследование. Как вы сами понимаете, полицейские будни, это

не только поедание пончиков и «допросы» стриптизерш в их примерных — все-таки эта служба еще и опасна, и даже кое-где трудна. С бандюками вам предстоит выяснять отношения. Ну и раз уж у нас условия, максимально приближенные к реальности, то Рэмбо из вас не выйдет — в один прекрасный день вы умрете. Конечно, такая мелочь не может помешать в борьбе со Вселенским злом, тем более, что ваша душа способна переселяться в другие тела. Однако это не делает героя совсем уж бессмертным: дело в том, что переселиться в новое тело после смерти можно только в строго определенные

сюжетом моменты, а вот склонизация, позволяющая переселять души из одного тела в другое, не дожидаясь приезда катафалка, вы сможете применять по своему желанию. Ну, например, надо вам проникнуть на территорию охраняемой базы. Можно, конечно, иди напролом, а можно одолжить тело у какого-нибудь зазевавшегося солдата, и спокойно разгуливать незамеченным.

Конечно, *Omkron* просто не мог обойтись без мордобоя и смертобойств — все-таки хит он или погулять вышел? Все разборки происходят в двух вариантах: action-режим, представляющий собой 3D Action с видом от первого лица, и режим рукопашного боя. Ну, с первым все ясно. Бегаем, прыгаем, стрейфимся и мочим врагов из кучи разных пушек. Но вот второй режим — это нечто. Разработчики реализовали внутри adventure полноценный файтинг, уступающий по качеству лишь самым-самым именитым представителям жанра. Как и вся игра, сквоты происходят в полном 3D. Для ударов отведено всего четыре кнопки, однако, их комбинации дают в общей сложности более 400 (!!!) движений — вы только вдумайтесь: *Omkron* — это все-таки'aventura, поэтому такими размахами просто потрясаешь. Кроме того, анимировались герои с использованием технологии Motion Capture, благодаря чему выглядят сражения просто потрясающе красивы и реалистичны. Так что если вы покупаете PC-версию *Omkron`a*, то вы получите один из лучших (а, может быть, и лучший) файтинг на этой платформе. Обладатели Dreamcast`a, конечно, так же счастливы, как писишки, не будут — все же на приставках хорошие драки не редкость, и тем не менее, такой серьезный подход разработчиков к этой части игрового процесса вызывает не то что положительные эмоции, а просто-таки восторг.

Но это еще не все. Каждое ваше тело имеет собственный набор характеристик: сила, скорость, защита и т.д. Ну и, естественно, по мере накопления опыта они будут расти. Особенно это заметно в рукопашном бою: герою становятся доступны более сложные удары и их комбинации (комбы, то бишь).

Как это ни парадоксально звучит, но *Omkron* все же не лишен и недостатков. Хотя я думаю, что Quantic Dream специально оставил несколько недоработок под давлением Eidos, чтобы у игроков была хоть какая-то причина покупать *Omkron 2* :). Вспомните о тех нереализованных пяти процентах, о которых я говорил вначале. Так вот, основ-

ным недостатком игры можно считать ее линейность — признаться, такого от этого проекта не ждали. Сделать настолько реалистичный город, дать герою возможность переселяться в разные тела и при этом сделать линейным решение почти всех встающих перед игроком задач — это как-то не понятно. Кроме того, некоторые этапы игры весьма сложны для прохождения, что является весьма досадным, хотя и не фатальным упущением.

Помимо игрового процесса, в *Omkron* есть еще и технический аспект игры, хотя вспоминаешь о нем не сразу — видно мешает отвисающая с самого начала челюсть. А зря. Здесь есть, на что обратить внимание, а когда обратите, повторное отвисание жевательного аппарата вам гарантировано.

Начнем, как всегда с графики. Над движком разработчики потрудились славно (если не сказать, что они проделали титаническую работу). Все дело в том, что он способен обсматривать в реальном времени просто огромное количество полигональных объектов: я уже упоминал о сотнях (и это ни в коем случае не преувеличение) пешеходов и машин на улицах, говорил о дамах, размеры которых просто потрясают. Добавьте к этому смену дня и ночи с соответствующими изменениями освещения, всевозможные прозрачные, и зеркальные поверхности и прочие подобающие случаю спецэффекты. Особое внимание следует обратить на персонажей. Во-первых, потрясает сложность и реалистичность их анимации (хотя и здесь н обходится без казусов).

Управление в подобной игре — те грабли, на которые многие наступают, но не Quantic Dream. В первую очередь хочу успокоить тех, кто опасается за благопристойность поведения камеры — все-таки использование вида от третьего лица заставляет беспокоиться по этому поводу. В *Omkron* камера удивительно интеллектуальная — хоть бы раз «въехала» в стену или застряла где-нибудь, так нет ведь, не дождется. Игровой интерфейс весьма необычен, но жизнь игроку он не усложняет. Почти никогда. Но иногда все же раздражает, когда, например, сидя в машине, нельзя пользоваться картой города, а чтобы посмотреть, сколько у вас осталось здоровья, надо обязательно лезть в инвентарь. Но это все мелочи.

Теперь несколько слов об услаждающих ваши уши колебаниях воздуха, реализованных в *Omkron`e*. Для того, чтобы игрок поверил, что он находится в параллельном измерении, необходимо создать соответствующую атмосферу, и музыка здесь играет очень важную роль. Вопрос в том, кто будет создавать ее. Так вот, для работы над этой частью игры был приглашен сам Дэвид Боуи. Думаю, о том, что музыка в результате получилась просто потрясающей говорить не надо: у рок-легенд профессия такая — писать исключительно шедевры.

Итак, время, ушедшее на разработку *Omkron The Nomad Soul*, было потрачено, мягко говоря, не зря. Не стоит забывать и про то, что *Omkron* — это первый проект Quantic Dream. И если считать, что получившийся шедевр — это первый «блеск», то мне даже страшно представить, что же будет собой представлять *Omkron 2*: сколько же приставок «мега» должно будет стоять перед словом «хит»! Но это все в будущем. А пока — отдайте душу за то, чтобы поиграть в это чудо. Оно того стоит.

СИ REVIEW



ДОСТОИНСТВА	
Чуть больше реалистичности, и игровой мир стал бы реальнее нашего; соответствующий уровень технического воплощения.	
НЕДОСТАТКИ	
Игра линейна, и кое-где довольно сложна.	
P	E
E	Z
3	Ю
M	М
Astaroth	VIDEO 1 SOUND 1.5 INTERFACE 2 GAMEPLAY 1.5 ORIGINALITY 1 ADDITIONS
	8.5

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE



Платформа: PC, PS, Dreamcast, N64

Жанр: 3D-платформер

Издатель: Ubi Soft

Разработчик: Ubi Soft

Количество игроков: 1

Требования к компьютеру: P-166, 32Mb RAM, 3D-акселератор, настоятельно рекомендуется джойстик или геймпад.

Интернет: www.rayman2.com

E

ще демка Rayman 2: The Great Escape показала, что Ubi Soft, проработавшая над игрой одной ей известно сколько времени, подготовила действительно более чем приличный продукт, близко не производящий никаких переворотов в жанре и даже практически не вносящий в него чего бы то ни было нового, но, тем не менее, исполненный настолько качественно, что затеряться среди многочисленных приставочных конкурентов возможности у него не будет. Ну а про PC и вообще говорить нечего.

Александр Щербаков

В Rayman 2 игрока опять ждет довольно стандартное прыгание с платформами на платформочку очередного веселенького персонажа очередной трехмерной бродилки, яркое, красивое, приятное, несмотря на не самое удобное управление, но обладающее прямо-таки настоящей, если так можно сказать, индивидуальностью. Достигается эта «индивидуальность» за счет самых разных вещей, начиная от чисто внешнего восприятия игры и заканчивая интересно завернутыми элементиками игрового процесса, пусть даже и придуманными зачастую не разработчиками игры, но зато воплощенными именно так, как это должно быть. Хотя, конечно, не всегда. В этом плане просчетов у Ubi Soft, к сожалению, хватает, но впечатление все равно остается вполне приятственным.

Самого главного героя игры, именем которого она и названа, тоже, в принципе, можно включить в список своеобразных основных «объектов», усиливающих восприятие игры. Мультишный человечек, появившийся на свет еще пять лет назад, безусловно, выполнен по всем правилам создания персонажей «платформеров с засосом под детскость», и в этом смысле достаточно стандартен, но тем не менее это, опять же, совсем не мешает играющему воспринимать его достаточно тепло. Забавный такой шалтай-болтайчик с руками, ногами и головой, существующими отдельно от туловища. Руками он, кстати, как и в первом Rayman, может кидаться в противников (хотя это умение еще предстоит выучить), а туловище в редкие минуты отдыха данный господин предпочитает превращать в некое подобие баскетбольного мяча. Милига, короче. Хотя даже тот же не менее стандартный, но более раскрученный Naughty Dog`овский бандикут мне более симпатичен. Не говоря уж о самых известных представителях 2D/3D-платформенной сцены.

Вокруг этого деятеля, понятно, закручен нехитрый, как обычно, сюжет, повествующий о нелегкой борьбе со злобными пиратами, уничтожившими ка-

ко-то хранилище энергии родного мира Раймэна, ну и так далее. Правда, с этим бабахом и, соответственно, нехильным выплеском энергии связана еще одна весьма важная деталь. Как известно, редкий платформер обходится без объекта повального собирания и накопления, вроде колец, бананов, яблок, изумрудиков всяких. В Rayman 2 роль элементов собирания возложена на струйки энергии, разбросанные в самых разнообразных местах. Кро-





ме тех, о которых вы сейчас подумали. Всего таких фенечек ровно 1000 штук, и за сбор их игроку полагается что-то, без сомнения, большое и нужное. На каждом отдельно взятом этапе таких «светячков» имеется также строго указанное количество. Собрав все (обычно 50 штук), вы получите доступ к бонусабельному (тыфу, привязалось!) уровню. Помимо этого надо освобождать всяких чудиков, сидящих в тесных клетках. Без их спасения, кстати, бонусы вы не получите даже собрав все возможные энергичинки. К тому же часто без этого нельзя продвинуться далее. То в очередной консервной банке заточен товарищ, открывающий телепорт в другой мир, то обаятельное водное чудище, которое перевезет вас через мрачное (относительно, в таких играх ничего особо мрачного не бывает) болото. Последнее действие вообще выглядит достаточно уморительно. Монстренок, как катер, несется вперед, рассекая воду, а вы за ним, как на водных лыжах, на скорости пытаетесь обезбежать препятствия, собирая разбросанные там и сям power-up'ы. Куда ударит в голову свернуть скотинке, поначалу непонятно, а потому нужно быть готовым к неожиданностям, когда вдруг перед вами вырастет торчащий из воды столб, который необходимо моментально обогнать. Весело. Правда, здесь возникает желание придраться, например, к тому, что при всем удовольствии, получаемом от таких заездов, заводить бы могло оно и поболе. И так, к несчастью, обстоит дело и со многими подобными игровыми вкусностями, коих в *Rayman 2* достаточно много. То радость немного портит завышенная местами сложность, то еще какой-нибудь не вполне приятный нюанс. Иногда хочется просто наслаждаться, а тут тебе раз и гадость какая-нибудь. Небольшая, незначительная, но без которой можно было обойтись. Так, например, может немного потрепать нервы тот же сбор «светячков», превращающийся иногда в откровенное изде-

тельство. Допустим, летаю я в потоках воздуха, поднимающихся вверх, когда с одного из них надо перескакивать на другой, используя особенность рэймэновских ушей, способных превращаться в миниатюрный пропеллер. Задумка прекрасная, выглядит красиво, все хорошо, но вот если вы хотите собрать весь хлам, валяющийся в этих потоках, вам однозначно придется глушить ухомотор и ловить гадость в падении. А потом начинать восхождение по потокам с самого начала. Возможно, кому-то покажется, что это всего-навсего придирки, обусловленные прежде всего тем, что я только что случайно спалил кастрюлю с супом, а потому настроение у меня не самое лучшее, но стоит только поиграть в *Rayman 2* самому, как некоторые шероховатости в игровом процессе, остающимся тем не менее просто прекрасным, становятся заметны.

Находится место в *Rayman 2* и своеобразным головоломкам, подчас довольно занимательным, хотя и простым. Взять те же трюки с взрывоопасными бочками. Чтобы, к примеру, взорвать генератор, создающий непроницаемое силовое поле вокруг похищенной феи (кстати, я не думал, что у фей бывают такие рожи), нужно дотащить бочку к нему и швырнуть в определенные его места. И так три раза. На подступах же вас атакуют летаю-

щие бомбочки, грозящие взорвать вас вместе с тем, что вы тащите под мышкой. Выход — подбросить бочку вверх, самому в это время подстрелить летящий на вас аппарат, а после поймать бочку и продолжить движение. Ничего заумного и сложного, но весело и зрелищно. Такие штуки в платформерах просто необходимы. Публика это любит.

Хочется отметить и немаловажную деталь, касающуюся управления в игре. Особенно это касается писишной версии *Rayman 2*. Управление и так не идеально, а при игре с клавиатурой оно вообще становится неудобоваримым, так что геймпадик какой-нибудь этой игрунке очень даже не помешал бы. Никому же не хочется в безобидных ситуациях падать с мостиков и промахиваться мимо платформочек.

Впрочем, есть беда и похлеще — камера. Она, как это принято, умна, весьма самостоятельна, а потому ограниченно управляема, всегда стремится выбрать наиболее впечатляющий ракурс, дабы, вероятно, продемонстрировать все красоты этой, что ни говори, внешне очень впечатляющей игрушки. Итог всех этих закидонов камеры закономерен. Терпимо, но не более того. Давить кнопочки «Q» и «E», отвечающие за повороты камеры, приходится достаточно часто.

А так *Rayman 2: The Great Escape* хорош и даже очень. Забавные герои, необходимая для такой игры доля юмора, визуальная привлекательность и, конечно, сильный игровой процесс не могут затмить отдельные недостатки продукта, которые хоть и мозолят глаза, но не настолько, чтобы испортить удовольствие от Ubi Soft'овской прыгалки-бегалки.

CM REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Красиво, забавно и играть интересно. Для бродилок это главное.

НЕДОСТАТКИ

Ничего сверхоригинального *Rayman 2* нам, в общем, не показал, хотя это, по большому счету, можно к недостаткам и не относить. Также отметим не вполне удобное управление и откровенно крикливую «интеллектуальную» камеру.

РЕЗЮМЕ

Хороший, сильный 3D-платформер, на который не жалко потратить время.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Платформа: PC
Жанр: action/adventure
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Terminal Reality
Количество игроков: 1
Требования к компьютеру: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win`95/98
Интернет: <http://www.nocturne.nu>

НОСТУРН



воего Resident Evil на PC никогда не было. Если, конечно, не считать убогих портов суперхита с PlayStation. На простую и эффектную идею долгое время никто не обращал внимания, хотя было очевидно, что рано или поздно она будет востребована. Итак, принимайте Nocturne от Terminal Reality, игру-ужастик, смесь action/adventure, концептуального близнеца Resident Evil. Штучка получилась... странная, то есть не то что бы плохая или, не дай Бог, хорошая, а именно — странная.

Дмитрий Эстрин

Начнем мы разговор с того, с чего я никогда его еще не начинал и о чем вообще предпочитал никогда в статьях не упоминать. Но тут случай особый. Итак, системные требования. Если вы вдруг захотите запустить Nocturne, то убедитесь в том, что ваша машина соответствует конфигурации, указанной выше. Ну а если вы захотите поиграть в творение Terminal Reality и при этом получить от него удовольствие, то вам потребуется старшая модель Pentium II, а еще лучше — Pentium III, 128 MB RAM и гигабайт свободного места на диске. Комментарии тут были бы излишни, а о том, насколько Nocturne рационально использует полученные ресурсы, мы поговорим чуть позже.

Не самое последнее место в ужастике (не важно, фильм это или игра) занимает сюжет. События Nocturne имеют место почему-то в 30-х годах уходящего столетия. Как сотрудник секретного правительственного агентства США, основные задачи которого состоят в расследовании сверхъестественных и паранормальных явлений,

вам предстоит выполнить целый ряд миссий, связанных, как правило, с уничтожением нечисти. Прохождение игры не линейно. Nocturne вполне логично разбит на четыре части, каждая из которых практически никак не связана друг с другом. В первой агенту со звучной кличкой Незнакомец (Stranger) предстоит отправиться в Германию, дабы найти в одном из тамошних замков артефакт, являющийся, по слухам, причиной неуязвимости вампиров. Во второй части в одном из провинциальных городов Техаса мы будем заниматься выяснением причин активной деятельности некоторых покойников. В третьей основной миссией агента будет раскрытие преступных планов Аль Капоне в Чикаго, который решил построить фабрику имени товарища Франкенштейна. В четвертой нам придется спасать своего коллегу в отставке, который попытался в одном из городков Франции мирно до-

жит остаток своих дней. Есть в Nocturne еще и пятая, заключительная, часть, но... попробуйте добраться до нее самостоятельно. Ибо игра, вдобавок ко всему, чудовищно сложна. Однако оставим неприятное на десерт.

Как уже говорилось, игровой процесс Nocturne представляет собой сочетание action и adventure. Иначе говоря, нам предстоит разговаривать, решать головоломки и стрелять. При этом пропорции действий не равнозначны. В первой части нам, к примеру, предстоит довольно много разговаривать. А в третьей — до одури стрелять. При этом лично мне первая часть нравится больше, чем третья. Осмелюсь предположить, что в такой игре значительно интереснее разбираться в происходящем, чем, не вдаваясь в подробности, валить всех подряд. В общем, квестовая часть, прямо-таки скажем, занимательнее. Это несмотря на то, что диалоги явно затянуты, все NPC очевидные идиоты, а головоломки, как правило, сложны и нелогичны. Игру вытягивает лишь великолепная атмосфера, которую удалось реализовать с помощью некоторых весьма эффективных приемов, которые по непонятной причине большинство разработчиков до сих пор предпочитало игнорировать.





Начнем с того, что решена проблема номер один для action'ов с видом от третьего лица. Да, представьте себе, господа из Terminal Reality сделали камеру статичной. Теперь она не болтается за спиной главного персонажа, не сходит с ума в маленьких помещениях и вообще не ведет себя как пьяный боцман торгового флота на пенсии. Вся игра оказалась разбита на сотни маленьких локаций, каждый из которых, кроме всего прочего, великолепно прорисован. Кроме того, игра очень страшная, потому как темная. Порой достаточно сложно отличить куст от оборотня. В результате чего вместе со зрением оказывается до предела напряжена нервная система. Что, в общем, очень хорошо сказывается на впечатлениях, остающихся от игры. Задокументированная в одной точке камера также позволила разработчикам смоделировать десятки ситуаций, достойных Оскара. Оригинальные ракурсы порой делают чудеса. Типичный пример: главный герой заходит в комнату, а мы с ужасом и восторгом обращаем внимание на то, как в дверном проеме за его спиной проскальзывают темные очертания жуткого монстра. Впрочем, разработчики далеко не полностью воспользовались полученным потенциалом. Ловушки и прочие неожиданности встречаются, но не настолько часто, как хотелось бы. Значительно чаще попадаются монстры, самые жуткие гады, которых только можно представить. Особенно достают не в меру крутые оборотни с отвратительной привычкой нападать большими тусовками. Проблема решается просто, я бы сказал, примитивно, то есть с помощью двух пистолетов, с которыми Незнакомец сильно напоминает главного героя одного известного фильма. Короче, до одури жмем на соответствующую клавишу. Иногда приходится даже отскакивать и убегать, но, принимая во внимание... гм, особенности управления, рекомендовать это можно только людям с устойчивой психикой.

В общем, игра сложная. Куда идти, что делать — эти вопросы возникают быстро, но быстро и решаются. А как отбить атаку озверевших оборотней, учтывая неудачное положение камеры, в котором вид на происходящее загораживает широкая спина главного героя? Ситуацию несколько облегчает занудная комбинация сохранения/загрузки, так что, в принципе, продвигаться вперед

можно. С другой стороны, понять, зачем нужно было таким странным способом уродовать игровой баланс, превращая хорошую игру в сложный и скучный шутер, достаточно сложно.

Что касается управления, то в этом смысле *Nocturne* достойный преемник порта *Resident Evil* на PC. Когда герой с трудом вписывается в дверной проем, диагноз должен быть очень однозначным. Под стать некоторые забавные моменты анимации персонажей. Поворот на каблуках на 360 градусов — это всегда очень мило. Со своими обещаниями об уровне жестокости разработчики явно слегка погорячились. Кровь есть, есть и прочие приятные анатомические подробности, но вследствие тотального затемнения экрана куски мяса, декоративно размещенные по периметру экрана, не производят должного впечатления.

Перейдем к десерту. Графика в игре очень обычна. Более того, разработчикам не удалось избавиться от некоторых архаичных деталей. Анимированный плащ главного героя — это, конечно, чудесно, но почему из него, пардон, вываливается задница Незнакомца? Все что касается пререндеренных и прочих статичных объектов, выполнено на вполне качественном уровне, но взаимодействие анимированных полигонных моделей оставляет желать самого-самого лучшего.

Таким образом, на вопрос, справедливо ли *Nocturne* требует таких ресурсов, можно от-

ветить категоричным «нет». Ничего экстраординарного в графическом движке игры вам обнаружить не удастся. Он хороший, но не более того. В общем, у нас есть дополнительный повод проклинать разработчиков за безалаберность, неумелую оптимизацию и отсутствие гибких настроек графического режима.

Теперь о том, можно, а главное, стоит ли в *Nocturne* играть. Однозначного ответа, впрочем, не будет. Если вы соскучились по экзотике, вам не хватает острых ощущений в играх, а главное, вы уверены в том, что ваш компьютер вытянет это воплощение программистской наглости, то игрушка вам подойдет и, скорее всего, очень понравится. Если же экзотика вам по боку, острых ощущений хватает в очередном забеге демки *Unreal Tournament*, а машина едва ли его со скрипом вытягивает, то забудьте о *Nocturne*, как о ночном кошмаре. Кстати, очень точное определение игры — ночной кошмар.

CINERVIEW

ДОСТОИНСТВА

Хороший сюжет, великолепная атмосфера, более-менее оригинальная концепция.

НЕДОСТАТКИ

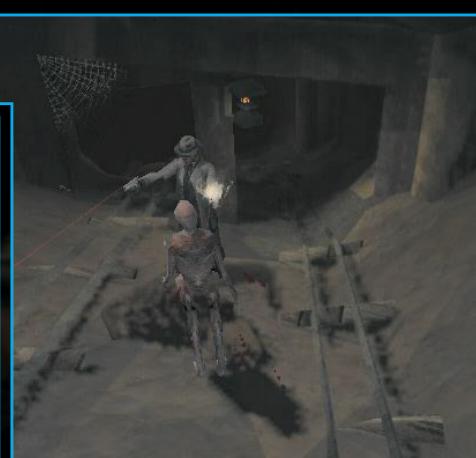
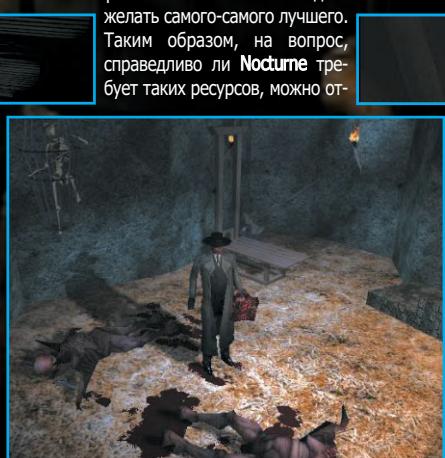
Сверхвышенные системные требования, баги в графике, устаревшее управление.

РЕЗЮМЕ

Nocturne — игра для тех, кто живет не может без нормального *Resident Evil* на PC.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





ВЕЧНОЯПОНСКАЯ RPG



ДОСТОИНСТВА

Очень стильные сюжет и графика, достаточно хорошо проработанные персонажи, оригинальная система магии, драматический сложный сюжет.

НЕДОСТАТКИ

Полное отсутствие даже намеков на многопользовательскую игру, излишне прямолинейная ролевая система.

РЕЗЮМЕ

Весьма достойная игра, которая продолжает линейку удачных «японских RPG» на компьютере.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS



Платформа: PC
Жанр: Adventure + RPG
Издатель: Monolith
Разработчик: Valkyrie Studios
Требования к компьютеру: P200, 32Mb RAM
Интернет: <http://www.septerra-core.com>
Дата выхода: ноябрь 1999 года



SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

C

мотрю я на иконку Септерры, которая органично обосновалась на моем «рабочем столе», и чувствую, что покорен. Можно даже сказать, очарован... Нет, ну позвольте мне спросить – как может пятикурсник-гироскопист не полюбить игру, где ключевым символом является карданов подвес?! Конечно, это все шуточки. Но, тем не менее, доля истины в них есть – игра *Septerra Core* действительно мне пришла по сердцу. Но, разумеется, не за порядком набивший оскомину карданов подвес, а за два своих характерных атрибута.

Сергей Драгалин

ОСИ, ЯДРА И ОБОЛОЧКИ

Ее Величество Стилистика. Под этим красивым словом я понимаю самобытность игры, ее выдержанку в едином ключе и общий уникальный колорит. В этом отношении к *Septerra Core* на хромой кобыле не подъедешь – игра чертовски стильна. От и до – начиная с предыстории и заканчивая внешним обличьем персонажей, ну а про графику на пару с дизайном даже и не говорю.

Теперь давайте подкрепим все это фактами. Для основы возьмем предысторию, которую, по-хорошему, назвать предысторией-то и нельзя. Слишком это узкий термин для грандиозного творческого полета дизайнеров и сценаристов игры. Более точное определение – Концепция Игровой Вселенной, вот так, с чувством, расстановкой и легкой помпезнотью.

Итак, Концепция. Мир *Septerra Core* был в незапамятные времена искусственно создан Творцом (Creator). Этот великий конструктор создал шесть Оболочек (Shells), заставив их единым взмахом руки (или иной конечности – Бог его знает, какая у этого Творца была физиология) вращаться вокруг неподвижного Ядра (Core). Вращались Оболочки с разной скоростью, но вокруг единой Оси (Spine Generator). Энергия, получаемая от вращения Оболочек, по Оси стекала к Ядру, которое в свою очередь перераспределяло эту энергию между Оболочками, подпитывая и корректируя их движение.

Ядро по форме представляло собой твердолильную сферу, а по сути – биокомпьютер. Аккурат раз в сто лет Оболочки ориентировались друг относительно друга таким образом, что луч местного светила проникал прямо к Ядру и активировал внутренние механизмы биокомпьютера. За эти недолгие мгновенья с помощью двух Ключей (Keys) можно было без особых проблем проникнуть в святая святых Ядра и заполучить таинственный Дар Создателя (Gift). Дар этот не зря пишется с большой буквы – по преданиям, его обладатель должен стать по силе и могуществу сродни самому Творцу...

Ну а теперь собственно интрига. Игровые часы начинают тикать в тот момент, когда до противостояния Оболочек еще по пятьдесят лет в обе стороны. То есть, даже обладая парой Ключей, к Ядру лучше в ближайшие пять десятилетий не подступаться. Ну некоему Избранному Лорду с первой Оболочки по имени Доскиас (Doskias) не терпится

поскорее добраться до наследия Творца. Конечно, проще всего махнуть на этого авантюриста рукой, дескать, чем бы Избранный ни тешился... Однако не все так просто. Преждевременное инициирование механизмов Ядра может запросто привести к гибели всего мира. Однако нашего отчаянного Лорда этот факт нисколько не смущал. Вместе с хорошо вымуштрованной и экипированной армией он начал свой крестовый поход к Ядру.

В эти три абзаца я уложил самую суть сюжетной канвы *Septerra Core*. Более подробно излагать устройство Вселенной и ее историю я не вижу смысла, так как, во-первых, в 47 номере все это было достаточно подробно изложено, а во-вторых, нам сейчас нужно сконцентрироваться на игровой механике и прочих важных внутриигровых вещах. Поэтому машем рукой Творцу и переходим к следующей теме – действующим лицам.

СИНЕВОЛОСЫЕ КРАСОТКИ, НЕФОРМАЛЬНЫЕ И ТЯВКАЮЩИЕ РОБОТЫ

Нашу героиню зовут Майя (Maya). Охарактеризовать ее можно единственной фразой – красива, зараза, и неизменно сексуальна. А все эта шикарная копна синих волос...

Впрочем, не будем продолжать эту тему, тем более что наша героиня особых поводов для подобных разговоров не подкидывает. Девчушка весьма серьезно настроена и вообще заслуживает искреннего уважения. Судите сами – она не теряет голову даже в самых сложных ситуациях, stoически переносит невзгоды и каверзы судьбы, а главное – не треплет попусту языком и все свои мысли выражает предельно лаконично. Согласитесь, последнее – не слишком характерное качество для большинства представительниц прекрасного пола! ;)

Судьба у героини была, прямо скажем, не сахар. В детстве она потеряла родителей во время разборки двух Лордов с первой Оболочки. Для Избранных такие как Майя в лучшем случае были просто разумными животными, а в худшем – мешающимися под ногами насекомыми. По той причине Лорды не слишком обращали внимание на потерю среди Мусорщиков (Scavengers) – народа со второй Оболочки, жившего за счет сбора и восстановления выброшенных технических средств и всяких других сложных технологических штучек Избранных. Сама Майя, равно как и ее родители, была именно такой Мусорщицей.

Синеволосая красавица, безусловно, главный, но не единственный герой игры. К ней могут присоединяться (и при-

соединяются) по ходу драмы еще двое компаний. Первые спутники Майи станут несколько экзотическая, но весьма забавная парочка – панк-механик с шикарным эрзаком и его верный собкообразный робот. Последний, кстати, очень сильный воин; вот только говорить не умеет, но все-все понимает!

Каждый из персонажей обладает статистикой, к которой относятся ровно десять основных параметров – Strike, Armor, Power, Core, Strength, Agility, Perception, Psyche, Vitality, Speed. По мере накопления опыта (читай, по мере уничтожения противников) все они будут потихоньку расти. Но вот что забавно – регулировать их рост нельзя! Начисление бонусов происходит автоматически, и какие алгоритмы заложены в недра программы – неизвестно. Но прогресс заметен, это однозначно.

Вот такая ролевая система. У нее, безусловно, есть свои плюсы, но все же за такую прямолинейность причислить *Septerra Core* к чистым hardcore ролевикам я не рискну. Какая же это, с позволения сказать, ролевая игра без генерации персонажа и с резко ограниченными возможностями прокачки? К тому же, помимо этих двух... ммы... особенностей, есть еще и океан более мелких причин, по которым *Septerra Core* на классический RPG попросту не тянет. Перечислять их отдельно не буду – после того как слон пропущен, ловлей мух не занимаются... В общем, в силу всего вышесказанного, жанр игры в шапке статьи после минутного колебания был установлен как Adventure + RPG, но никак не наоборот.

Но оставим пока на время ролевую систему и поговорим о более приземленных вещах. Например, о графике и интерфейсе.

Движок у игры самый что ни на есть спрайтовый; о трехмерных объектах он и краем уха не слыхивал. Впрочем, это нисколько не мешает *Septerra Core* визуально быть очень симпатичной. Задники и персонажи прорисованы «на отлично», причем не подкачал ни общий стилистический дизайн, ни конкретное техническое воплощение. Единственный промашкой разработчиков, пожалуй, следует признать излишнюю дерганность движения персонажей, а также грубую окантовку последних (на светлых фонах четко видна черная кайма вокруг фигур). Но по большому счету это не так уж критично.

Вот что действительно произвело приятное впечатление, так это любопытный стиль, в котором нарисованы персонажи. Формально – это аниме, но на деле он таковым не

является. Скорее, это «европейское» аниме – персонажи выглядят как-то более похожими на людей, а не на большеглазых кукол с гипертрофированными формами. Хотя, как ни крути, но от некоторой «кукольности», присущей аниме, *Septerra Core* никуда не делась. Впрочем, повторяю, могло бы быть и хуже.

Управление героями выполнено классически – point'n'click, если кратко. Один щелчок – и ваши ребята неспешно пошли, два щелчка – и они уже стремглав бросились к точке назначения. Удобно воплощена система товарищеских отношений – в магазинчиках, разделенных по категориям (в одном торгуют «лечилками», в других – броней и т.д.) можно сразу отметить нужное количество любых предметов, а затем скопом купить их или продать. Кстати, еще один любопытный факт – в магазинах можно воровать, если в команде есть персонаж с соответствующим навыком. У меня таким хлопцем был электронный песик, который за несколько попыток обогатил инвентарь на пару сотен золотых и несколько полезных предметов. Однако халава быстро закончилась, когда владелица магазина застукала группу с поличным и выгнала ребят вон из помещения. Пожав плечами и сделав каменное лицо, я вновь направил стопы персонажей к магазину. И что вы думаете? Ха, отрытым текстом сказали – мол, сейчас такая страшная криминальная обстановка, что придется повысить цены. И, между прочим, в окрестных наблюдалась точно такая же ситуация. Правда, цены обещали впоследствии скинуть, но пока дождешься дешевых распродаж...

Помимо перемещения по конкретным локациям – городам, заводам, станциям, замкам и пр. – герои будут странствовать и по глобальной карте. На ней осуществляются перемещения между локациями, причем без риска энкаунтеров.

Инвентарь у группы общий, что очень удобно. Предметы разделены на две категории – лечебные и ключевые. Последние объединяют в себе все то, что потребуется для выполнения квестов жесткой сюжетной линии. Ну а с лечебными – все и так ясно.

КАРТЫ, ДЕНЬГИ И БОЛЬШОЙ СТВОЛ

В чём-чём, а в неоригинальности сражений *Septerra Core* обвинить никак нельзя. Вторую такую хитрую систему еще надо поискать – тут намешаны и реальное время, и походовый режим, и прыжки в половину экрана без шеста и батутов. В общем, разбираться надо подробно.

Итак, начнем с того, как начинается бой. Крик валькирий раздается в тот момент, когда противник заметит ваш отряд. Еще раз обращаю ваше внимание – не ваши ребята заметят противника, а именно противник проявит соответствующий интерес. Поэтому в игре нередко встречаются ситуации, когда группа незамеченной проскаивает прямо за спиной нерасторопного монстра.

Но вот гонг пробил – Майя и соратники оказались в центре внимания какого-то монстра. А вот дальше происходит невероятное – все без исключения участники предстоящей сечи совершают суперпрыжки. Они перемещаются на ближайшую открытую площадку или, по крайней мере, располагаются так, чтобы быть на виду и не закрывать друг друга от вашего бдительного ока.

После этого начинается собственно бой. Назвать его походовым было бы грубой ошибкой, в реальном времени – коверканием истины... А впрочем, не важно как обозвать, давайте я просто расскажу, как происходит сражение, а вы

уж сами придумайте ему подходящее название. Итак, под портретом каждого из персонажей появляется индикатор, разделенный на три одинаковых секции. Этот индикатор начинает в режиме реального времени заполняться. Как только бегущая полоска перевалит за треть, т.е. заполнит хотя бы первую секцию, то данный персонаж может атаковать противника. Но! Эта атака будет самой слабой. Если выждать до заполнения второй секции, то удар будет ощущимо сильнее, а если набраться терпения до полной заправки индикатора, то персонаж проведет нечто вроде суперприема. Потери со стороны противника будут соответствующими.

Во время заполнения индикаторов управлять своими подопечными нельзя. Они стоят как исканы и ждут команды, которая отдается щелчком мыши на портрете. Как только вы отдаите соответствующую директиву, игра останавливается (подвешивается на паузу) и ждет принятия конкретного решения. Тут вы можете, не торопясь, выбрать, кого атаковать, как атаковать и атаковать ли.

После отдачи приказа происходит, естественно, его исполнение. Если персонаж обладает способностью только к ближнему бою, то он совершает коронный суперпрыжок и атакует указанного противника, а потом также эффективно ретирируется. Если же возможна атака с дистанции, как, например, у Майи, то она просто обращает свое гневное лицо к супостату и нашлигивает противника свинцом. К слову, такой вещи, как патроны, в *Septerra Core* не предусмотрено – их количество не ограничивается и не индицируется. Так сказать, патронный коммунизм!

Надо заметить, что далеко не всегда текущая боевая ситуация предполагает атаку противника. Часто придется, например, лечить персонажей, применять магию (о ней еще поговорим) или даже воскрешать из мертвых своих подопечных. К вопросу о графике – все эффекты для подобных действий реализованы фантастически красиво. Просто фантастически красиво.

А как ведут себя противники в ответ на акробатические кульбиты ваших героев? Да точно так же. Так же прыгают для атак с ближней дистанции, так же применяют специальные способы (перед этим около противника появляется надпись charged – мол, я заряжен и очень опасен), так же используют магию (если умеют).

Под специальными способностями скрыты аналоги привычных скиллов. Скажем, у панка-механика есть специальный скилл repair, с помощью которого он можетчинить электрописку или за считанные секунды разбирать на запчасти вражеских роботов. Причем, что немаловажно, применить этот скилл он может только при заполнении, как минимум, первых двух секций индикатора. Специальные способы противников тоже весьма разнообразны – от нанесения солидных повреждений всем вашим подопечным до воровства денег.

Существенное и, пожалуй, единственное неудобство системы сражений в *Septerra Core* – полное отсутствие какого-либо статистики противников. Например, невозможно понять, сколько у врага еще осталось хит-поинтов. Это, безусловно, мешает тщательно распланировать свои действия и сводит на нет применение хитрых тактических маневров.

Теперь о системе магии. Заклинания в *Septerra Core* представлены в виде двух с половиной десятков Карт (Fate Cards). Каждая такая Карта представляет собой отдельное самодостаточно заклинание, например, лечение, атаку огнем, атаку водой и т.д. Но самое интересное, что для получения наиболее разрушительных и эффективных спеллов нужно комбинировать эти Карты (до трех штук). Итого, полный перечень заклинаний, учитывая такие комбинации, включает 124 уникальных спелла.

После применения заклинания карта никак не исчезает. Зато исчезает некоторое количество Энергии Ядра, которую совместно аккумулировали ваши герои и которая отображается синей полосой сверху экрана. Восстановить ее можно с помощью специальных рун (Core Rune).

И в заключение разговора о сражениях – несколько слов об AI. Как я говорил, сама система боя накладывает существенные ограничения на широкий размах тактической мысли, да и пауза введена скорее для удобства, нежели для выделения достаточного количества времени на принятие решения. В



силу всего этого интеллект противникам особенно и не нужен. Нападают они на всех героев приблизительно с одинаковой регулярностью, выбивая вашу партию по принципу «всех по чуть-чуть». Впрочем, иногда и не «по чуть-чуть», все зависит от силы атаки монстра.

УСЛОВНОСТИ, ОПЯТЬ УСЛОВНОСТИ И СНОВА СЛОЖНЫЕ УСЛОВНОСТИ

Ключевым словом для любой «японской» RPG является игребельность. Без нее никуда. Именно поэтому разработчики зачастую приносят в жертву реалистичность игры, чтобы повысить удобство и динамику. В свою очередь, преизбрение реалистичностью вводит массу курьезов и спорных моментов. Их не следует, конечно, считать прямыми недостатками, но и гениальные потуги они тоже не тянут. Судите сами.

Про суперпрыжок я уже говорил – мало того что сам бой начинается с акробатики, так еще и попрыгунчики наши скакут на такие дистанции, что аж дух захватывает. Ладно, пусть это будет объясняться низкой гравитацией планетной системы.

Но вот как, к примеру, объяснить другой факт – электронный пес лечится... хлебом, пускай и с вдвое меньшим эффектом! Вот это уже казус и нонсенс. Конечно, было бы неудобно, если бы он не лечился стандартными средствами вовсе, но все равно по первому впечатлению это кажется на очень странным. Так что имейте в виду – корень и хлеб позитивно влияют на тонкую электронику, на компьютеры в том числе. Только не используйте это на практике – я помню, как один особенно одаренный читатель сунул номер нашего журнала в микроволновку, чтобы «прочитать скрытый текст, который появляется только при нагревании журнала»... Понимать надо, где шутим и подкалываем, а где говорим серьезно! Впрочем, уверен, больше таких смелых экспериментаторов уже не делают! ;)

Но вернемся к начатой теме. Еще одна странность *Septerra Core* – исчезновение симптомов вредного заклинания, наложенного на вашего персонажа, сразу после смерти каскера. Особенно меня смущает полное исчезновение отравления. Оно, конечно, только на руку, но все равно как-то больно подозрительно.

Притянута за уши невозможность управления персонажами во время боя. Ну почему нельзя было дать им возможность хотя бы немного размять конечности?..

А респаунинг монстров, причем стопроцентный? Выглядит дико, когда вы возвращаетесь на предыдущую вычищенную до блеска локацию, а там кишмя кишат воскрешенные монстры. Заметьте, не просто несколько вновь оживших противников – а полный комплект, все до единого. Ну почему разработчики не взяли на вооружение куда более реалистичную идею респаунинг-центров или хотя бы постепенного респаунинга? Не нахожу ответа.

...JUST KEEP THOSE WHEELS TURNIN'

Хотите субъективное впечатление? *Septerra Core* – приятная вещь, за которой можно не просто скторать время, а именно оттунуть. Меня несколько удивил невысокий балл, который выставили игре забугорные онлайновые игровые издания. Ух не знаю, чем они руководствовались и с чем сравнивали *Septerra* и вообще как подходили к оценке. Конечно, это не *Baldur's Gate* в своем концептуальном величии и не *Might and Magic VII* со своей уникальной комплексной ролевой системой.

Septerra Core – просто очень интересное приключение. Глобальное, стильное, да еще и с ролевыми элементами. Неужели этого мало?..



Платформа: PC
 Жанр: Стратегия
 Издатель: Eidos Interactive
 Разработчик: Hothouse Holdings Ltd.
 Интернет: www.hothouse.org/english/abomination/



Взрывы авторам игры удались вполне



Наше средство прибытия и эвакуации — 4-местный джип

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

Лев Емельянов

Где ты, UFO/X-COM, шедевр на веки вечные? Где те времена, когда каждая игра казалась мне хорошей и интересной? В новом творении богатой и предприимчивой компании Eidos, отметившейся недавно на аркадно-ролевом фронте (Revenant и Legacy of Kain), я вижу лишь посягательство на самый святой для меня жанр: tactical combat simulation. На большую игру, включающую стратегическую и тактическую части, нелинейный сюжет и науку. В принципе, разработчиков Abomination, ребят из Hothouse, можно понять: с момента выхода X-COM Apocalypse прошло уже более двух лет, ничего подобного за это время не появлялось и даже не анонсировалось. Так чего морочить голову себе и другим? Берем за основу структуру старого шедевра, упрощаем все что можно, убираем пошаговость сражений, а дальше — дело техники: краски посочнее, взрывы погарче, девочки покрасивее, и готово. Кстати, само слово «Abomination» переводится как Гадость. Вот в нее и поиграем :).

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Предыстория... Ну, разумеется, предыстория была. Была эпидемия, унесшая тысячи жизней в Нью-Йорке и перекинувшаяся на Лос-Анджелес. Потом учёные выделили болезнетворный микроорганизм. Впрочем, что я вам буду своими словами пересказывать? Обратимся к первоисточникам — секретным материалам проекта Nemesis.

Из отчета научного отдела об изучении образцов чужеродных токсинов: «Образцы, взятые ранее в Нью-Йорке, сильно отличаются от более поздних из Лос-Анджелеса и по-разному ведут себя при проведении различных тестов. Хотя более поздние образцы содержат те же вещества, что и ранние, их концентрация в тысячу раз выше. Выделенные ранее бактерии разлагают образцы тканей в течение 6 часов. Поздние образцы микроорганизмов делают это за 2 минуты. Главное различие в том, что бактерии стали меньше в размерах, и если раньше они передавались от человека к человеку через прикосновения, то теперь инфекция распространяется воздушным путем».

Впечатляет? Но это еще цветочки.

...О существовании Правоверного (Faithful) Культа правительство знало еще до начала эпидемии, но не придавало ему слишком большого значения. Однако, когда люди стали превращаться в кошмарных мутантов, выяснилось, что бактерии, вызвавшие заряд, содержат чужеродный генетический материал — ДНК. Всеобщее отчаяние, хаос, кажется, ничто не может противостоять инфекции. И тут Культ поднимает свою мерзкую правоверную голову. Его приверженцы захватывают целые районы города, убивают мирных жителей и наводняют улицы жуткими тварями (или твари сами их наводняют?).

Черт его знает, но, в любом случае, кульсты их охраняют и им поклоняются). Нашим ответом стало создание спецотряда, названного в честь богини мести Немиды. Кому мстить будем? Кульсты или микробам? Да какая разница, главное, чтобы весело было!

ДОСТОИНСТВА

Большая, стильная и интересная игра, не отягощённая избыточной сложностью и глубиной.

НЕДОСТАТКИ

Аркадные бои и упрощенная стратегическая модель.

РЕЗЮМЕ

Игра претендует на титул преемника X-COM, но решительно не тянет.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMERPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Интерактивность здешнего мира: автобус до и после обстрела



Чел разрушается скелет. Кости скручиваются, увеличиваются в размерах, пропарывая ткани. После 20 минут ужасной агонии больная умерла. Вскрытие ее тела выявило ту же самую чужеродную ДНК и те же симптомы бактериального заражения, что и в предыдущих случаях, но концентрация и вирулентность в данном случае была в десять раз выше.

Ничего так, да? Пожалуй, в X-COM все было не так ужасно, здесь скорее System Shock II ближе по духу и атмосфере. Итак, на самом высоком уровне принято решение, организован спецотряд Nemesis, созданы штаб-квартиры, военные базы и исследовательские лаборатории, пора очищать мир от этой Гадости.

СОБСТВЕННО ИГРА

Так в чем же конкретно заключается игровой процесс? X-COM Apocalypse хорошо помните? Так вот, все то же самое, только упрощенное, и бои в реальном времени. Ах, вы его не помните... Вообще не играли? Тогда объясняю на пальцах. Есть город. В этом городе у отряда Nemesis есть военные и научные базы, которые нельзя потерять. Время тикает постоянно, его можно ускорить или замедлить. Периодически на стратегической спутниковой карте города обнаруживаются «горячие точки», с которыми надо срочно разбираться. Отбираем четырех бойцов, экипируем их, кликаем на «горячую точку», после чего загружается тактическая миссия. Миссии эти всегда начинаются одинаково:



Тот самый квестовой танк



Зеленый и красный пунктир наглядно показывают, кто из бойцов видит врага, а кто — нет



четверо наших стоят вокруг джипа, а спустя 5 секунд по ним начинают со всех сторон стрелять. После того как все mission objectives будут выполнены, надо вернуться к джипу и погрузиться в него. Снова оказываемся на стратегической карте города и узнаем, сколько опыта получили бойцы и сколько добра они приволокли. Вот и все. Каждая миссия вроде бы генерируется случайно, но эта «случайность» имеет свои закономерности: например, местом действий могут быть как трущобы, так и респектабельный пригород, но в обоих случаях вам придется искать ключевого персонажа и под огнем вести его в джип.

Где проходит граница между реал-тайм стратегией и тактическим симулятором боя? Вопрос был поставлен давным-давно, и каждый отвечает на него по-своему. По мнению большинства, главные отличия симулятора — это реализм и ограниченность ваших сил и средств. Если в RTS вы можете просто наштамповывать сотню юнитов и задавить ими врага, то в реал-тайм воргеймах типа Myth, Gettysburg!, Dark Omen и иже с ними вынуждены малыми силами уничтожать в три-четыре раза превосходящие армии противника. Тут экономика уступает место тактике. Правда, почти во всех «классических» RTS присутствуют миссии, где нужно десятком юнитов кого-нибудь разбить или кого-то эскортировать, или и то и другое вместе... Так что же, эти миссии — тоже тактические симуляторы? Нет ответа. А в отношении нашего пациента?

Да... Если честно, иногда хочется назвать творение Hothouse реал-тайм стратегией. Рассмотрим бой — ядро игры, вокруг которого, собственно, все и закручено. На первых порах вашими основными мишенями будут опорные пункты (strongholds) культистов. Их надо уничтожить, и тогда жизнь станет лучше и веселее. Для ликвидации стронгхолда нужно всего лишь перебить

всех врагов и уничтожить все оборудование на тактической карте. Если с первым все более-менее понятно, то по поводу второго иногда приходится чесать затылок. Дело в том, что «оборудование» (equipment) — понятие емкое и может означать все что угодно. Например, в одной из миссий мне сообщили, что задание выполнено, когда я взорвал танк. Этот танк стоял себе на улице, со всех сторон окруженный обычными автомобилями, никого не прогнал, и вдруг такое... Кстати, взорвался он после пары очередей из автомата Калашникова. Это к вопросу о реализме, как необходимом компоненте тактических симуляторов. В другой аналогичной миссии пришлось уничтожать 2 десятка ящиков (причем догадаться об этом можно было только по тому, что курсор превращался в прицел при наведении на них) и какую-то странную конструкцию из крыши. Но, разумеется, уничтожением стронгхолдов дело не ограничится. Вам придется спасать людей, ставить в указанное место анализатор воздуха, брать образцы чужеродной ткани, одновременно перезагружать 2 компьютера, находящихся на разных концах карты, а потом в течение 60 секунд загружаться в джип, уничтожать обелиск, окруженный по-лусотней молящихся погруженных в транс культистов, и т.д. и т.п.

Реальное время — штука суровая, предъявляющая высокие требования к таким параметрам игры, как графика, звук, интерфейс и искусственный интеллект. Графика должна быть не просто красивой, а НАГЛЯДНОЙ. У вас нет времени вглядываться и разбираться, вам нужно все понимать с первого взгляда. Графика в нашей Гадости, на мой взгляд, мелковата. Для скриншотов :). А

если серьезно, то зачастую гранату, пущенную врагом, замечаешь только в момент ее взрыва. Зато уж это она делает очень красиво. Вообще, взрывы — конек игры. На пару секунд экран становится белым. Абсолютно белым! Взорвите любой автомобиль и убедитесь. Окружающий мир интерактивен, но в меру. Если объект можно уничтожить, то курсор превращается в мишень при наведении на него. Уровни трехмерные или, лучше сказать, многоэтажные, но точно такая же «трехмерность» была в X-COM Apocalypse и Warhammer 40K: Chaos Gate. Что в графике мне действительно понравилось — это кровь. От людей, в которых попадают пули, во все стороны разлетаются кровавые ошметки, а особо мощные пушки просто рвут тела на части, наподобие того, как было в Fallout II.

Звук хорош. Музыка в формате CD-Audio вполне соответствует духу игры и очень напоминает мелодию из X-COM Apocalypse. Шумы, крики и выстрелы вполне функциональны и очень помогают в борьбе. Прятный женский голос комментирует каждое ваше действие (впрочем, его можно отключить). Короче, к звуку претензий никаких.

Интерфейс подкачал. Да, управление, увы, корявое. И пауза с возможностью раздать приказы не очень спасает. Неудобно сделано инвенторы. Чтобы съесть в бою стероид, надо нажать пробел (паузу), выбрать бойца, вынуть у него из рук оружие, взять



Некоторые уровни по дизайну — просто копия X-COM 3



этот стероид, закрыть инвентори, использовать его на себе, потом снова открыть инвентори и взять в руки оружие. После этого можно вновь снимать сражение с паузы. Во время игры в Abomination мне пришла в голову парадоксальная мысль: а по-жалуй, пошаговый бой был бы более динамичным! И нервных клеток жег бы меньше. Записываться во время миссий нельзя, и это есть правильно, их можно просто переиграть заново. За это авторам жирный плюс.

И наконец, искусственный интеллект, AI, или, как его иногда зовут, «искусственный идиот». По идеи, он обязан присутствовать в игре, хотя, как ни странно, не во всякой. Например, в любых всеми Commandos он отсутствовал как факт. Ваши бойцы делали ТОЛЬКО то, что вы им приказывали, а оппоненты-фашисты жестко придерживались элементарных скриптов: иди по заранее установленным маршрутам, увидел врага, лодку или труп — кричи и стреляй. И для Commandos, тактической головоломки в реальном времени, это было аккурат то, что надо. А что искусственный интеллект подразумевает в случае Abomination? Если использовать терминологию, принятую в RTS, то Pathfinding (умение, не потерявши, прийти в заданную точку) солдат — просто вне конкуренции! Нет, я абсолютно серьезен. Если вашим бойцам приказано держаться группой, то будьте уверены — они действительно всюду будут вместе. Если вы приказали им залезть на крышу дома, стоящего на другом конце карты — залезут, причем в считанные секунды. Еще положительный момент — солдаты сами используют стероиды и перезаряжают оружие. А вот AI как таковой, увы, не фонтан. Ваши вояки рвутся в бой, несмотря ни на что, и основные силы уходят на то, чтобы удержать их от этого. Что касается врагов, то они по безмозглости вполне сравнимы с монстрами из Diablo — увидев наших, с криками «Умри, неверный!» кучей бросаются вперед, падая из всех стволов. В бою нет так называемого Верховного Оппонента, который всегда присутствует в классических RTS и как бы осуществляет единое руководство всеми своими юнитами. В Abomination каждый враг действует сам за себя, стреляет только когда видит цель, а услышав пальбу — бежит со всех ног разбираясь.

Оригинально и с претензией на реализм в игре решен вопрос с лечением непосредственно во время сражения. Съев (а может, вколов? непонятно) стероид или использовав аптечку, боец восстанавливает утраченные хит-пойнты, но недолго. После окончания боя он опять будет совсем совсем больной, и вам придется оставить его в покое, пока он выздоровеет. Вначале я злился, что на дело можно брать всего четырех бойцов, и в голове у меня крутились колкости по поводу вместимости джипа (на вид в него десяток людей вполне может поместиться). Пройдя несколько миссий, я изменил свое мнение. Даже абсолютно нулевой солдат подразделения Nemesis стоит десятка культистов, хотя оружие они используют одинаковое. Суммарной огневой мощи ваших бойцов вполне хватает, чтобы разобраться с противниками, а вот управлять большим количеством народа было просто невозможно.

МАЛЕНЬКИЕ ХИНТЫ

Не могу удержаться и ни привести несколько простых советов, которые помогут в игре на первых порах.

От гранат можно убежать. Если вы видите, что у кого-нибудь из противников в руках появился такой ма-а-ленький шарик, тут же прекращайте всякую стрельбу и бегите. Лучше вбок, но можно и назад. Пока ваши бойцы будут опускать оружие и разворачиваться, противник вышвырнет гранату им под ноги, но солдаты успеют отбежать на десяток шагов, прежде чем она взорвется.

Переносной Motion Scanner — один из самых полезных девайсов в игре. Если солдат им экипирован, то вы будете видеть на мини-карте врагов и, самое главное, зоны их обзора. Сильно помогает в борьбе с превосходящими силами.

Обыскивайте все помойки, старые ящики и трупы. Именно эти места являются основными источниками стероидов.

РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Куда уж без них в современном мире... В нашей Гадости у солдат пять параметров: Reactions, Health, Accuracy, Stealth и Explosions. Полученный в бою опыт используется для повышения этих характеристик, причем делать это можно вручную, самостоятельно решая, что именно улучшать. Крайне любопытно решен вопрос с распределением полученного в бою опыта между вашими подчиненными. Допустим, в миссии участвовало 4 солдата. Выполнив задачу, они набрали некий суммарный experience. А теперь вы имеете полное право самым жестоким образом кинуть троих из них и использовать весь опыт для повышения параметров кого-то одного. Более того, только так и нужно поступать, потому что иначе вам не удастся воспитать истинных суперменов.

Вообще, с самого начала рекрутки находятся в неравном положении. Есть 8 бойцов с выразительными портретами, биографиями, кличками наподобие того, как было в Jagged Alliance I/II, и специальными способностями. Это подвергшиеся генетическому изменению добровольцы, стоящие у истоков проекта Nemesis и ставшие, вероятно, самыми крутыми солдатами на планете. А в конце списка — беспилотные бывшие полицейские и военные. Игра аккуратно подсчитывает врагов, убитых каждым конкретным солдатом, и присваивает им очередные воинские звания. Вот, собственно, и все ролевые элементы.

ОРУЖИЕ

Разнообразие доступных видов вооружения сделает честь любому истинному симулятору. Полтора-два десятка обычных и автоматических пистолетов, снайперские винтовки, ремин-

гтон, несколько автоматов, включая незабвенный Карабин АК-47, ручной пулемет, мощнейшая Sentry Cannon (рулевоз), гранатомет и так далее, и тому подобное. Каждая пушка имеет несколько параметров типа дальности стрельбы и наносимого вреда — все очень просто для понимания и наглядно в блю. Конечно, экипаж HotHouse поленились и не ввели хотя бы элементарный менеджмент ресурсов. У меня, например, после первых пяти миссий полностью закончились стероиды и образовались гигантские запасы абсолютно не нужных ремингтонов и боеприпасов к ним. Ну почему, спрашивается, нельзя продать это и прикупить еще стероидов? Их что, во всем городе нет в продаже? И еще. По умолчанию солдат при экипировке получает 4 обоймы боеприпасов к выбранной пушке. Советую брать минимум 7 обойм, иначе с середины миссии боец будет стрелять из пистолета.

ИТОГО

Так что же можно сказать про нашу Гадость Abomination в заключение? Игра красивая. Игра веселая. Легкая в освоении. Хотел написать: X-COM для детей, но потом вспомнил, что так в свое время называли Incubation: the Time is Running Out (Blue Byte), а вот уж эти две вещи между собой равнять абсолютно некорректно: в огороде — бузина, а в Киеве — дядя. Вероятно, тем, кто в X-COM не играл, Abomination понравится. Меня же покоробила крайне упрощенная стратегическая модель, отсутствие менеджмента, а также аркадные бои с неудобным управлением, нивелирующие всю систему тщательной экипировки солдат и ролевую составляющую. В любом случае, игра стоит того, чтобы ее хотя бы разок пройти. А у меня лично она вызвала, среди прочих чувств, ностальгию по прежним временам. Пожелаем же компании Eidos дальнейших успехов, но, по-моему, экипажи от третьего лица с женским персонажем в главной роли у нее получаются лучше.

СИ REVIEW



Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Mindscape
Разработчик: Creature Labs
Количество игроков: 1
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 MB RAM, Win`95/98
Интернет: www.creatures3.com



CREATURES 3

Creatures 3 — теперь норны в космосе! Специально для Mindscape есть предложение организовать игровой сериал по японскому образцу, выпустить Creatures Racing и Creatures Fighting (Creatures Adventures, кстати говоря, уже вышел), превратить норнов в американских национальных героев и достичь, таким образом, благополучия и процветания. Специально для вас есть другое предложение: не играйте в Creatures 3! Особенно, если вы нормальный человек. В противном случае вы превратитесь в сумасшедшего монстра, одного из тех, кто днем выращивает стада норнов, а по ночам тусуется на конференции родного сайта www.creaturelabs.com/cdn/, обсуждая перспективы создания всеядного морозоустойчивого вида.

Дмитрий Эстрин

Если вы все же не вняли моим искренним советам и решили поиграть, то первым же делом лезьте на домашнюю страницу игры и скачивайте все, что оттуда можно скачать. Особое внимание обратите на три довеска, которые называются Brain in a Vat, Biochemistry Set и URGEncy. Первый графически отображает нейрофизиологические процессы, протекающие в мозгу вашего питомца, второй позволяет выяснить биохимический состав норна, а также производить инъекции, третий поможет понять, что же в настоящий момент делает ваш подопечный, и заставить его делать то, что нужно. Без всего это-

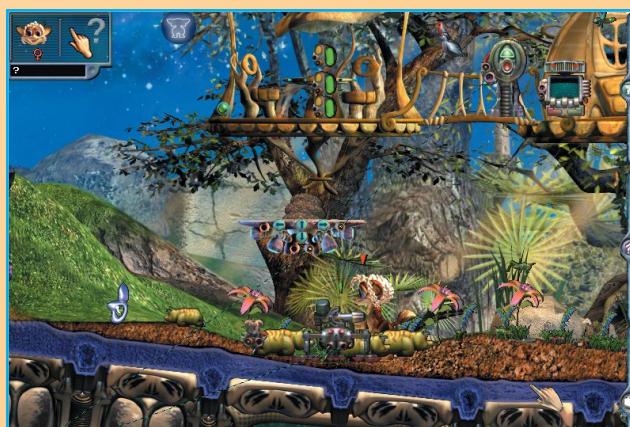
го вы не сможете оценить все прелести игры и ограничитесь банальным наблюдением за происходящим.

Прошу прощения, но, может, кто-то не знает, что такое Creatures? На всякий случай сообщаю, что это такой симулятор жизни, сложнейшая и совершеннейшая модель искусственного интеллекта на данный момент. Игровому

отводится достаточно пассивная роль наблюдателя. В принципе, он может вмешаться в происходящее, теоретически способен отдавать команды норнам и каким-то образом управлять их действиями, но большую часть игрового времени приходится просто смотреть. Точнее, не смотреть, а наблюдать, следить, исследуя, таким образом, возможности artificial life.

Жизнедеятельность норнов подчиняется определенному циклу: они рождаются, учатся, занимаются воспроизведением и, в конце концов, умирают. Вообще, когда норн, которого мы так старательно опекали, учили и защищали от природных катаклизмов, начинает кашлять, со словами «моя устала» ложится на землю и перестает реагировать на внешние раздражители, становится... гм, очень плохо. Чувствительным людям в этот момент можно рекомендовать отойти от компьютера подальше. А вообще пускать все на самотек не советую. В Creatures 3





создание всех этих машин чем-то напоминает серию *Incredible Machine* от Sierra.

Цели игры остались такими же прозрачными, какими были. Выведение новых видов норнов — это, знаете ли, не цель, а занятие на долгие недели. Причем вряд ли у вас получится сделать то, чего вы хотите. Генетика, знаете ли, — это наука. Все, чего я смог добиться в конечном результате, — появление на свет божий целого поколения норнов, которые мистическим образом тянулись к воде. Наверное, упустил какой-нибудь важный мутагенный фактор или переборщил с инъекциями гормонов...

Значительно лучше стал интерфейс. К наиболее важным изменениям стоит отнести появление inventory, в который можно складывать, в принципе, все интерактивные предметы. Это чрезвычайно удобно. Несколько проще стало общаться с норнами, но это, на самом деле, отдельная тема для целой книги.

Что совсем неважно в играх, подобных *Creatures* — это графика. Но не оценить ее по достоинству было бы все-таки очень несправедливо. Она двумерна, ярка и необычайно красива. На мой взгляд, можно было бы лишь улучшить анимацию норнов, а в остальном ничего большего пожелать нельзя.

Господа, я вам в очередной раз напоминаю искренний совет: не играйте в *Creatures 3*! Не нужно...

CM REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Неувядашая со временем идея, самая комплексная ее реализация, неплохая графика, приятный интерфейс.

НЕДОСТАТКИ

Игра предназначена больше для тех, кто знает, что такое *Creatures*. Tutorial бы ей никак не помогал.

РЕЗЮМЕ

Традиционное продолжение эксперимента, связанного с моделированием искусственной жизни.

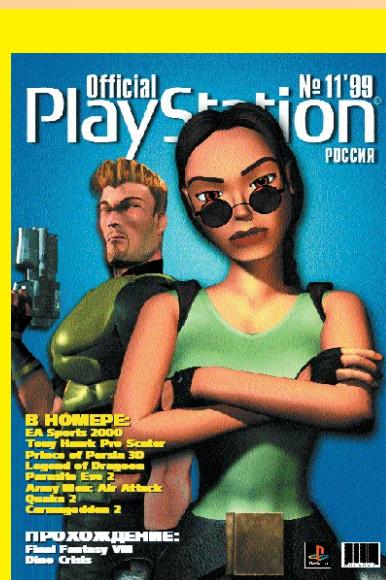
8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



норны дохнут аки мухи. Смотреть нужно в оба. Тем более, что теперь странным образом активизировались гренделы.

Что новенького? Во-первых, появилось гигантское количество новых предметов и приспособлений. Многие из них позволяют отпугивать гренделов. Предметы можно соединять друг с другом, создавая самые невероятные механизмы. Можно, к примеру, сделать пушку, которая автоматически начнет стрелять при приближении гренделов. Немного простейшей логики, фантазии и воображения, и можно собрать вообще все что угодно. Кстати,



Читайте в одиннадцатом

HOMEPE Official PlayStation

Новости PS и PS2
Хит-парад

ЖДЕМ PLAYSTATION 2

Oddworld Munch's
X-Fire
Eternal Ring
Den-sen
Onimusha

RULEZ

EA 2000
FIFA 2000
NBA Live 2000
Supercross 2000
Knockout Kings 2000
NHL 2000
NASCAR 2000

XUT

Tony Hawk Skateboarding
Fighting Force 2
Tomb Raider 4

В РАЗРАБОТКЕ

Army men: Air Attack
Prince of Persia 3D
Parasite Eve 2
Legend of Dragoon
Valkyrie Profile
Jet X
Killer Loop
Toy Story 2
Boombots

ОБЗОР

Quake 2
Carmageddon 2
Dino Crisis
Final Fantasy 8

ТАКТИКА

Dino Crisis
Final Fantasy 8

Коды
Галерея
Письма

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Миссия 4: Maker of Sorrows

«Мой король стремится создать клинок Armageddon's Blade. С этим легендарным оружием он сможет покорить весь мир. У меня имеются все необходимые для создания меча элементы, но лишь великий кузнец Кхазандар способен создать из этих реликвий Armageddon's Blade. И вновь толпа таинственных героев объединилась для того чтобы помешать мне. Им удалось захватить Кхазандара, но, вопреки всем ожиданиям, они не стали убивать его, как это сделал бы я. Это подтверждает их слабость. Они не встанут на моем пути.»

Задача: Ксерон должен отыскать великого кузнеца Кхазандара и заставить его выковать

клинок Armageddon's Blade. Если он потерпит неудачу, все надежды рухнут. В этой миссии Ксерон сможет достичь 24 уровня.

Предлагаемые бонусы: врезка на карте

Размер карты: большой

Уровень сложности: expert

Где-то внизу, глубоко под землей, живет себе поживает великий кузнец Кхазандар, не ведая, что именно ему предстоит в скором времени выковывать для нас легендарный клинок Armageddon's Blade. Живет он под ненавязчивой охраной героев Conflux. Шесть замков на поверхности, и их обитатели явно настроены на то, чтобы помешать нам. Что ж, пусть не говорят потом, что их не предупреждали.

Прохождение этой миссии можно условно разделить на два этапа: коллективное изничтожение всех врагов на поверхности и разборки в подземном мире. Да, недаром мы прокачивали нашего героя. Собираем войска. Для начала достаточно иметь лишь по одной проапгрейденной постройке в любом из замков — перемещаясь между ними с помощью Castle



Кампания Armageddon's Blade

Королева Катерина, ее муж король Роланд и Гелу, воин эльфийской Лесной Стражи, вместе должны победить безумного короля лоцифера, создателя клинка Armageddon's Blade.

Максим ЗАЯЦ maxim@gameland.ru

Окончание. Начало смотри в #22 за ноябрь 1999 года.

Gate можно оперативно формировать большие отряды и доставлять подкрепления Ксерону. Атакуем ближайший гарнизон и начинаем решительно захватывать вражеские замки. Не подалеку от одного из них (**Soal**) под охраной воздушных элементалов и крылатых пегасов лежат уже знакомые перчатки **Equestrian's Gloves**. С их помощью наш герой сможет передвигаться дальше в течение одного хода. Не стоит также забывать о полезном изобретении человечества под названием **Rally Flag**. Отметившись возле этого флагжа, мы получаем бонус к морали, удаче и также можем продвинуться немножко дальше в течение этого хода. Все вражеские замки Ксерон захватывает буквально «на раз», это лишь вопрос времени. И вот наступает счастливый момент, когда врагов на поверхности уже не осталось, Ксерон посетил все полезные сооружения (как минимум две **Library of Enlightenment** и пять палаток **Keymaster's Tent** — белую (**White**), зеленую (**Green**), черную (**Black**), светло-синюю (**Light Blue**) и красную (**Red**)). Пришло время обратить внимание на мир подземный. Миновав черную пограничную башню почти в середине карты, мы спускаемся в подземелье. Кузнецца поселили в небольшом домике **Seer's Hut** в левом верхнем туннеле. Путь к нему преграждают четыре пограничных башни и рыцарь Интеус. Силенкой этот парень не обижен, да и отряд у него вполне приличный. Позвольте-ка, так ведь мы же захватили все замки, и герой этот просто обязан вскоре загнуться от непереносимого одиночества? Увы... Еще один замок в левом верхнем углу карты, пустой, но недостигаемый для нас, служит одной лишь пакостной цели — не дать Интеусу склеить ласты по истечении положенных семи дней. Значит, придется драться. Победив последнего вражеского героя, мы заходим к



- 1) 5 Pit Lords
- 2) Loins of Legion (если расположившийся в городе герой владеет этим артефактом, еженедельный прирост существ 3-го уровня увеличивается на 4)
- 3) Upg. Kennels (в начале этой миссии в каждом городе будет постройка Upg. Kennels, позволяющая нанимать трехголовых псов церберов)



кузнецу и выясняем, что, помимо уже имеющихся у нас артефактов, потребуется еще одна необходимая для изготовления меча деталь — деньги. 30000 — сумма не слишком большая. Расплатившись, мы получаем артефакт **Sphere of Permanence** и указание отнести его к ученику великого кузнеца. Ну, смотри, дядя, не обмани. Посещаем фиолетовую палатку

Purple Keymaster's Tent и отправляемся в левый нижний туннель. Расправившись с фениксами, мы заходим в очередной **Seer's Hut** и — вуа-ля! — клинок **Armageddon's Blade** у нас в руках. Вернее, уже у них. Начиная со следующей миссии, мы вновь сражаемся на стороне Эравии.

Миссия 5: Return of the King

«Герои из замков Conflux объявили, что боги стихий прислали их к нам, для того чтобы вместе мы могли уничтожить Люцифера Кригана. Катерина доверяет этим новым союзникам. Я не столь доверчив. Как бы то ни было, у нас нет выбора, когда поддержка ослабевает и наши силы тают. Если эти герои и в самом деле наши союзники, они докажут это в грядущем сражении... под моим командованием.»

Задача: Роланд должен нанести поражение демоническим армиям, расположившимся по другую сторону Великого Озера. Без него пути людей разойдутся. Роланд сможет достичь 24 уровня, и весь опыт, навыки и заклинания, полученные в ходе сражения, он будет использовать в следующей миссии этой кампании.

Предлагаемые бонусы:



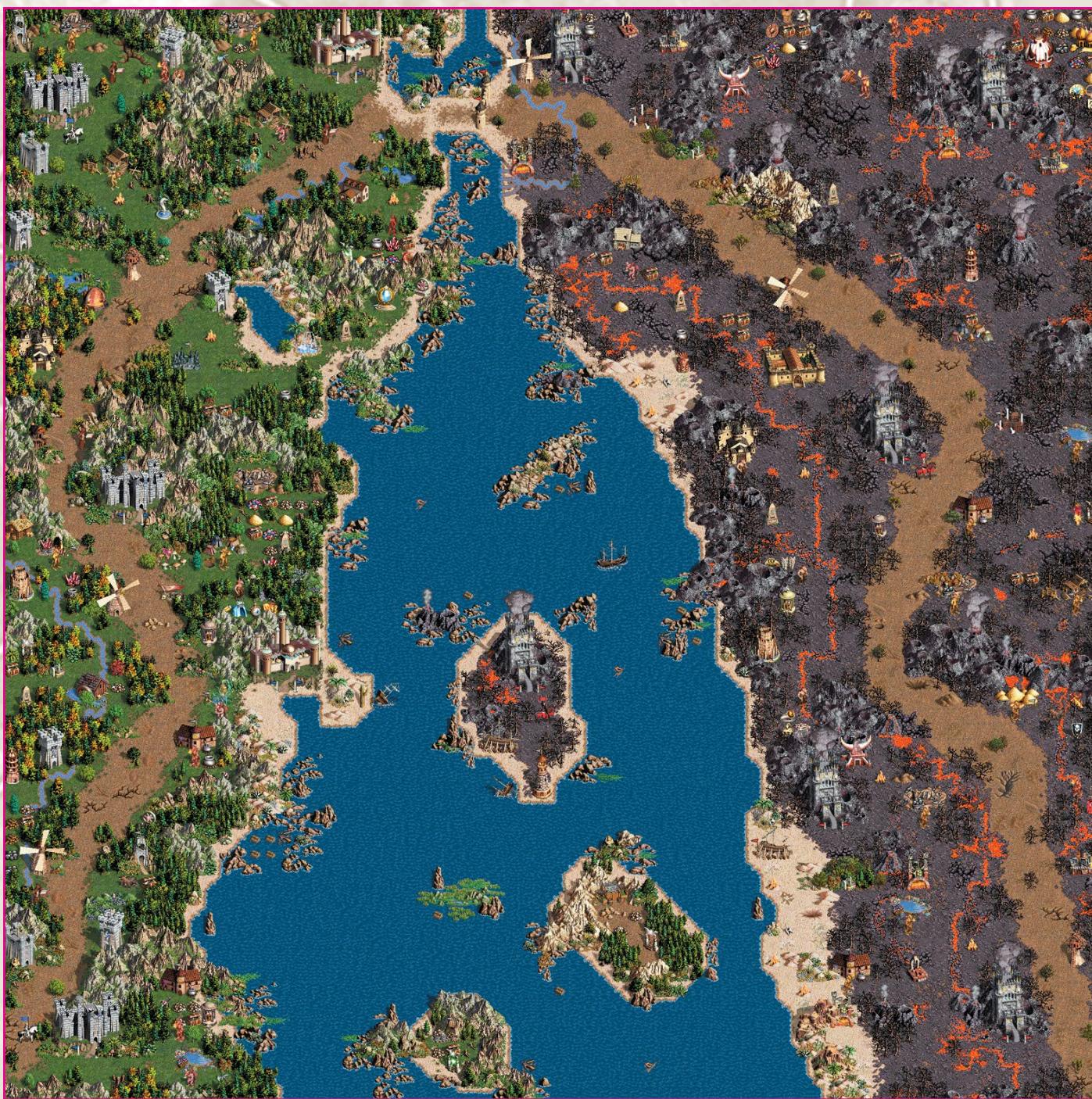
- 1) 5 Zealots
- 2) Torso of Legion (если расположившийся в городе герой владеет этим артефактом, еженедельный прирост существ 4-го уровня увеличивается на 3)
- 3) Upg. Monastery (в начале этой миссии в каждом городе будет постройка Upg. Monastery, позволяющая нанимать фанатиков)

Размер карты: средний

Уровень сложности: expert



лезная постройка — **Altar of Sacrifice**. Принеся на этом алтаре в жертву любой имеющийся у нас артефакт, мы получаем взамен опыт. А если артефактов много? Ну, тогда мы получаем много опыта. Набиваем заплечный мешок золотыми, серебряными и прочими красивыми и полезными цацками и отправляемся к одному из алтарей поднимать свой уровень. Король хорошеет на глазах — силой наливаются его мышцы, полнится умными мыслями голова, и на экране появляется надпись: «В этой миссии ваш герой не может получить больше опыта». Ну, не может, так не может. Строим корабль и отправляемся в морское путешествие. Можно собрать еще несколько артефактов (если не хватило тех, что лежали на берегу) и благополучно попасть в засаду в небольшой бухточке слева, как раз перед четырьмя водоливающими сундуками. Наконец, мы причаливаем к центральному острову и захватываем последний дьявольский замок. Король вернулся. Теперь враги знают об этом.



Миссия 6: A Blade in the Back

«В моих операциях информация всегда скучна и никогда не вызывает полного доверия. Меня извещают о том, что обитатели Conflux, с которыми мы уже сталкивались, присоединились к королеве Катерине в ее войне против Люцифера Кригана. У меня есть приказ продвинуться в глубь Иеофола, в тыл основным криганским войскам, удерживаемым Катериной на границе. Я должен отрезать им все возможные пути к отступлению. Я молюсь о том, чтобы это не было ловушкой.»

Задача: Гелу должен разгромить армии Иеофола в этом регионе и отрезать им путь к отступлению. Без него эта миссия будет обречена на провал. Гелу сможет достичь 24 уровня, и весь опыт, навыки и заклинания, полученные в ходе битвы, он сможет использовать в следующей миссии этой кампании.

Предлагаемые бонусы:

1) Endless Sack of Gold (этот артефакт увеличивает ежедневный доход на 1000 gold)



2) Upg. Dendroid Arches (в начале этой миссии в каждом городе будет постройка Upg. Dendroid Arches, позволяющая нанимать древесных солдат)



3) Angel Feather Arrows (навык Archery героя, владеющего этим артефактом, повышается на 15%)

Размер карты: средний

Уровень сложности: expert

Старая песня на новый лад. Теперь уже Гелу должен извести под корень всех демонов Иеофола и сказать свое веское слово в этой войне. Кавалерийская атака с налета здесь не пройдет — придется потерпеть немного и накопить войска. Впрочем, у союзника Гелу Эрдамона есть неплохие шансы быстро захватить один из вражеских замков, а именно — Ultana, расположенный в юго-западном углу карты. Но обо всем по порядку. Поскольку основной специализацией Гелу являются снайперы, из бонусов нам как нельзя лучше пригодится **Angel Feather Arrows**, повышающий навык **Archery** на 15%. Да и остальные артефакты, разбросанные неподалеку от замка, помогут лучникам



Лесной Стражи стать по-настоящему грозной силой. Со всех окрестных земель мы собираем стреляющих юнитов, и Гелу превращает их в снайперов **sharpshooters**. Копим силы, посещаем красную палатку **Red Keymaster's Tent** и, наконец, вступаем на вражескую территорию. Пока Эрдамон пытается добраться до первого вражеского замка, Гелу проходит через красную пограничную башню и начинает собирать артефакты и сундуки неподалеку от центрального города — **Zardon**. Проклятая земля! Как же медленно мы по ней передвигаемся! Казалось бы, до цели рукой подать, но нет — запутанные дорожки огненной лавы перекрывают выжженную равнину, и нам приходится каждый раз обходить их, теряя драгоценное время. У южной границы карты в центре находится башня картографа. Быть может, он поможет нам лучше ориентироваться



ся в этих заброшенных землях... Но вот большинство вражеских героев повержено, захвачены замки... Не стоит торопиться. Повторяем опыт предыдущих миссий — обходим

всю карту в поисках сооружений, сундуков, etc., затем наываем замок Conflux и в соответствующей постройке скапливаем все артефакты, посещаем алтарь и лишь после этого

добиваем остатки вражеской армии.

Миссия 7: To Kill A Hero

«Когда большая часть криганских войск была разгромлена, лорды Эравии начали уставать от этой войны и отзывали назад свои войска. Они не понимают, что этот момент — критический. Для того чтобы продолжить эту войну, я оставила престол. Я, Роланд и силы Conflux продолжим наступление на столицу Иеофола. Как бы то ни было, между нами и демоническим королем стоит Ксерон. Нам сообщают, что он завладел клинком Armageddon's Blade. Мы должны достичь нашей цели ради безопасности Эравии и всего мира.»

Задача: Катерина, Гелу и Роланд должны победить демонического героя Ксерона. Если хоть один из них погибнет, все будет потеряно. Катерина, Гелу и Роланд смогут достичь 36 уровня, и весь опыт, навыки и заклинания, приобретенные в ходе этого сражения, они будут использовать в следующей миссии этой кампании.

Предлагаемые бонусы:



1) 5 Firebirds



2) Town Portal (это заклинание переносит героя к ближайшему незанятому дружественному городу)



3) Sword of Judgement (этот артефакт повышает все четыре основных параметра героя +5)

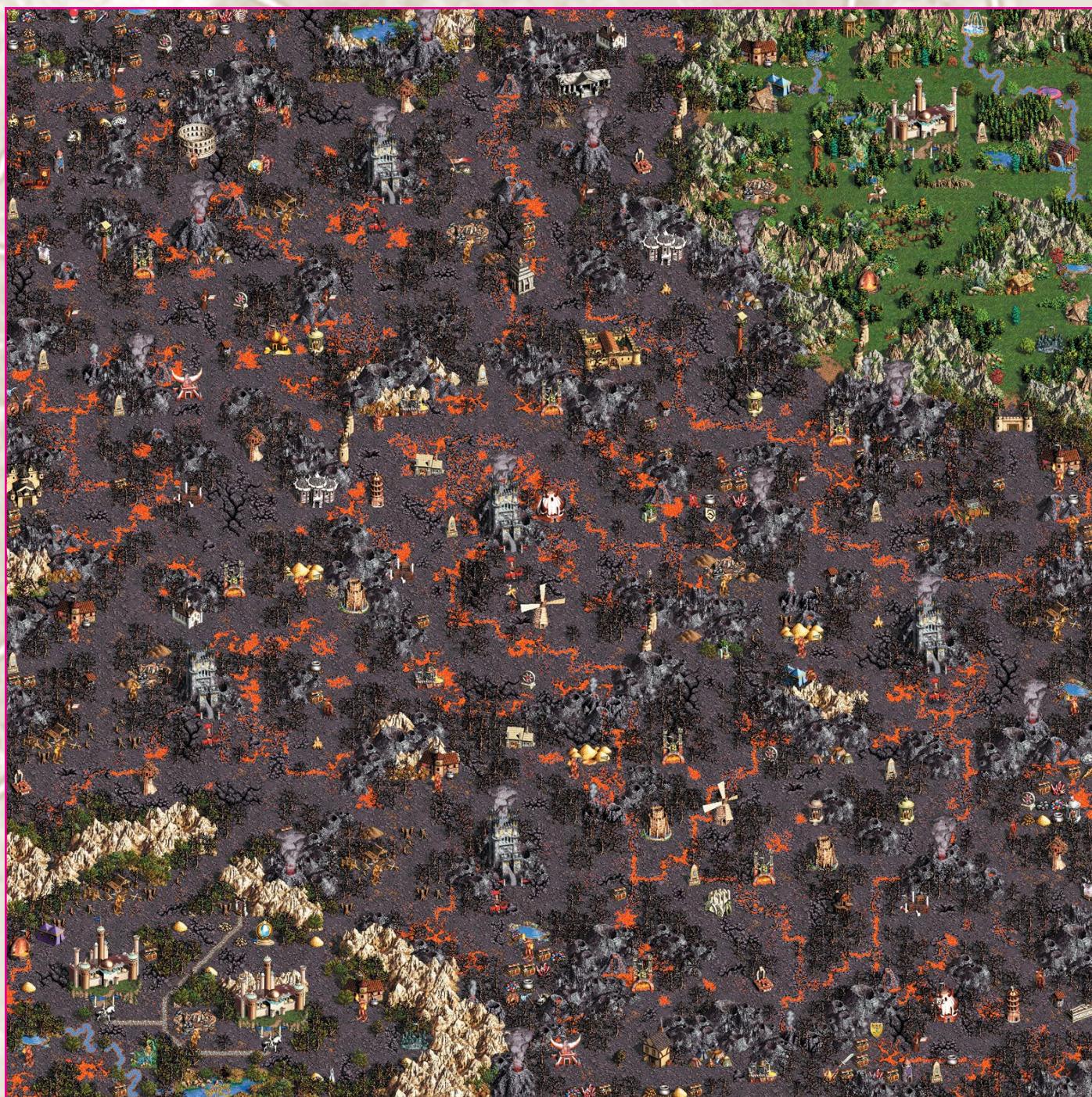
Размер карты: средний

Уровень сложности: expert

Итак, сезон охоты на Ксерона можно считать открытым. Сантименты побоку — пусть мы старательно тренировали его и заботились о нем, но теперь мы стали врагами. А потому готовимся к бою. Из предлагаемых бонусов самым полезным, пожалуй, окажется карающий меч — +5 ко всем основным параметрам нашего и без того не слабого героя.



Собираем войска из своих замков и их окрестностей (Гелу повезет наткнуться аж на две сотни снайперов) и начинаем атаковать замки вражеские. Можно распределить обязанности следующим образом: Гелу со своим отрядом будет служить основной атакующей силой, Роланд — собирать ресурсы, захватывать шахты и один из двух близлежащих городов на выбор (*Tormentalis* и *Shadowden*), а Катерина... ей предстоит небольшое путешествие. В самом начале миссии королева посещает фиолетовую палатку *Purple Keymaster's Tent* и затем, не мешкая, отправляется в северо-западный угол карты. Неподалеку от синей пог-



раничной башни располагается белый телепортатор. Он переносит Катерину в противоположный угол карты — юго-восточный. Там под защитой фиолетовой пограничной башни среди груды сундуков лежат три прелюбопытнейших артефакта: меч *Titan's Gladius* (+12 Attack, -3 Defense), щит *Sentinel's Shield* (+12 Defense, -3 Attack) и уже знакомый нам котелок *Helmet of Heavenly Enlightenment* (+6 ко всем основным параметрам). С таким комплектом параметры любого героя разом возрастают до астрономи-

ческих величин, и он становится практически неуязвимым. Впрочем, можно обойтись и без этого. Гелу на пару с Роландом еще до окончания первой недели без помех захватывают пару-тройку вражеских замков, и бесстрашный Ксерон сам подворачивается им под руку. Главное тут не поторопиться и не обидеть его раньше времени. Конечно, у демонического героя есть легендарный клинок *Armageddon's Blade*, а помимо него еще и неплохое войско... Но это все не так уж страшно. Гелу все равно силь-

нее. В сражении с Ксероном следует использовать мощные боевые заклинания и призывать на помощь элементалов — огненных, например. Но прежде чем нанести решающий удар, следует в последний раз прокачать наших героев, обегав максимально возможное число полезных сооружений на этой карте и стараясь не подставляться под удар более сильных врагов — все во имя относительного душевного спокойствия в последней миссии.

Миссия 8: Oblivion's Edge

«Armageddon's Blade больше не представляет угрозы. Однако король Люцифер Криган по-прежнему сидит на троне Иеофала. Остатки нескольких кланов вновь объединились для того чтобы защищать своего короля и его проигранное дело. Эравийские разведчики докладывают, что демонический король запросил помощи у подземных владык Найхона. Мы не можем подтвердить это. Если это окажется правдой, мы не можем позволить Люциферу получить эту помощь. Мы должны свергнуть демонического короля. Времени мало, но теперь у нас есть *Armageddon's Blade*. В это время мы принесем армагеддон в самое сердце ада.»

Задача: У Гелу есть 60 дней для того чтобы доставить

Armageddon's Blade в столицу Иеофала — Крилах, до того как войска Подземных Владык прибудут на помощь королю Люциферу. Если Гелу, Роланд или Катерина погибнут, эта война закончится здесь.

Предлагаемые бонусы:

1) 10 Phoenixes
2) 75 Sharpshooters
3) 25 Magic Elementals



Размер карты: средний

Уровень сложности: impossible

Это есть наш последний и решительный бой... Свои плюсы и минусы можно найти практически в любой ситуации, попробуем же поискать их и здесь. С плю-

сами все понятно. На нас работают сразу шесть замков — добросовестно приносят ежедневный доход, готовят войска, да и в самом начале миссии в них имеются неплохие гарнизоны. У врагов же замок только один, пусть даже это и полностью отстроенная столица, и доходы, и польза от него минимальные. Но минусов, к сожалению, гораздо больше. Как и полагается на уровне сложности **impossible**, мы начинаем эту миссию с нулевыми ресурсами. Начальные отряды вражеских героев, которых, кстати, имеется аж четыре штуки, заставляют досадливо поморщиться — счет не самых слабых существ в них ведется даже не на десяти — на сотни. И герои эти отнюдь не стесняются своими отрядами пользоваться. Во главе их стоит чудом избежавший сурогового возмездия Ксерон. Даже лишившись своего артефакта, он по-прежнему остается сильным противником. Наконец, перед Крилахом — столицей Иеофола — находится гарнизон с магической защитой и совсем немаленьким отрядом. Для того чтобы пробраться к самому сердцу вражеской земли, нам придется забыть о магии и рассчитывать только на силу. Три наших героя, старательно прокачанные в течение всех последних миссий, просто так себя в обиду не дадут. Но вот беда — из имеющихся у нас на начало миссии сил мы сможем собрать лишь один более-менее достойный отряд, с которым будет

не стыдно выступить супротив врага. Отдав этот отряд Гелу, мы практически оставляем без защиты Роланда и Катерину, обрекая их на унизительную беготню по карте. А что делать, героев-то нам терять нельзя. Конечно, нечего и думать о том, чтобы сразу атаковать столицу. Но время работает на нас, по крайней мере, те 60 дней, что у нас остались. Благодаря шести замкам через неделю мы получим значительное подкрепление, а через месяц уже сможем строить захватнические планы. А пока... пока можно проинспектировать полезные сооружения на карте, потрепать зарвавшихся вражеских героев и не дать им отнять у нас эти самые шесть замков. Каждая потеря Иеофола будет практически невосполнимой — ведь притока свежих сил у них практически нет. Но это вовсе не означает, что нужно обязательно извести всех врагов под корень. Наша цель — столица, и если бы был способ достичь ее бескровным путем, миссия все равно считалась бы выигранной. Но, к сожалению, навестить Крилах в отсутствие хозяев не представляется возможным. При малейших признаках опасности наученный горьким опытом Ксерон со своим отрядом уходит под защиту родных стен и ждет нас. В бою с ним лучше всего использовать мощные боевые заклинания (наподобие **Impllosion** и экспериментального **Armageddon**), защиту от магии, а также призы-

вать себе на помощь толпы огненных элементалов. После того как Крилах падет, от победы нас будет отделять всего один шаг. Гелу должен войти в захваченную столицу, и тогда эта кампания будет считаться выигранной.

«Люцифер Криган мертв. Несколько уцелевших криганских кланов скрылись. Почти все замки Conflux исчезли, но я уверена, что мы увидим их вновь... если это потребуется. Мы с Роландом вскоре отправимся в Энроф, и я вновь увижу моего сына. Я оставила Armageddon's Blade в руках Гелу. После нашей победы он со своей партизанской армией исчез в эрвийских лесах. Я не знаю, собирается ли он уничтожить это оружие... или оставит его себе. Я уверена, в свое время мы узнаем об этом.»

СИ TACTIX



REVENANT

ПЕРСОНАЖ И ЕГО ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мда, что выросло, то выросло — придется доволгостояться заранее созданным персонажем, без малейшего шанса хоть как-то повлиять на его базовые атрибуты и характеристики. Короче говоря, персонаж изначально жестко предопределен и представляет собой половозрелую оформленвшуюся личность. Но, может, оно и не плохо. Люк (*Locke D' Averam*) мне нравится — есть что-то в этом неотесанном грубоватом, но искреннем мужлане. Эдакий Коннаварвар, оживленный через тысячу лет после смерти... А больше всего подкупает раскованное и естественное поведение нашего героя, который в любых ситуациях остается самим собой и никогда не дает себя в обиду. Чуть что — за эфес и по лбу.

Давайте разберемся, каким предстает перед нами Люк в начале игры и каким арсеналом умений он располагает. Начнем с основ.

Strength (физическая сила) — грубая сила, физическая мощь главного героя. Чем больших значений достигает эта характеристика, тем больше Люк наносит повреждений в бою противникам. Некоторые виды оружия и брони требуют определенного минимального значения силы. Изначально этот атрибут имеет значение 18.

Constitution (телосложение) — чем крепче сбит персонаж, тем большим количеством хит-пойнтов он располагает и тем больше он может без устали махать мечом (параметр *fatigue* — о нем поговорим чуть позже). Изначально этот атрибут имеет значение 12.

Agility (подвижность) — скорость движения нашего героя, а также скорость нанесения ударов или стрельбы из лука. Изначально этот атрибут имеет значение 14.

Reflexes (реакция) — тоже показатель скорости героя, но уже по части уклонения от атак противника. Конечно, для такого «живого

танка», как Ваупе (воин-исполнитель огромной силы и могучего телосложения), не слишком важно, сколько он склоняется повреждений, но для нашего героя это куда более критично. Изначально этот атрибут имеет значение 14.

Mind (разум) — чем более смышлен наш герой, тем большей маной он располагает для сотворения заклинаний. Если вы избрали путь воина, то можете не вкладывать бесценные очки опыта в эту характеристику. И наоборот. Изначально этот атрибут имеет значение 14.

Luck (удача) — насколько я понял, удача влияет почти на любое действие героя (валом замка, применение заклинания и др.). Но наиболее важным проявлением удачи является шанс нанесения критического удара (*critical hit*), который снимает с противника удвоенное число хит-пойнтов. Изначально этот атрибут имеет значение 14.

Шесть перенесенных характеристик были базовыми. Их начальные значения жестко предопределены, но это не значит, что они останутся неизменными на протяжении всей игры. Иначе бы *Revenant* был не RPG, а скорее приключенческой игрой с элементами мордобоя.

Люк способен прогрессировать до тридцатого уровня. При этом за каждые первые пятнадцать уровней он получает два свободно распределемых пункта, за счет которых можно повысить любую из базовых характеристик. После пятнадцатого уровня Люку дается по одному «свободному» пункту на уровень. Итого получается 45 пунктов, которые можно прибавить к начальным характеристикам.

Быть может, четыре с половиной десятка — это не так уж много,

особенно если сравнивать с *Diablo*, где, если не ошибаюсь, за уровень давалось по 5 пунктов... Но, тем не менее, для взрываивания из Люка могучего воина или хитроумного волшебника хватит за глаза. Главное — определиться, какое из этих двух направлений станет для вас более предпочтительным. К слову, тридцать — это число, которое будет преследовать вас на протяжении всей игры. Знаете, почему? Оказывается, оно ограничивает рост целых трех категорий характеристик — уровня героя, базовых статистик и скиллов.

На экране статистики около базовых параметров пристроились два значка «плюс». Они стоят напротив тех характеристик (или характеристик), которые автоматически повышаются после получения героя нового уровня. После пятнадцатого уровня, как говорилось выше, остается единственный «плюс».

Собственно говоря, а когда повышается уровень? Как обычно — по достижении определенного значения параметра *experience*. А экспы, в свою очередь, повышается за убийство противников. Никаких откровений.

Теперь о скиллах героя. Изначально все девять скиллов (*Attack, Defense, Invoke, Hands, Sword, Bludgeon, Axes, Bows, Lockpick*) скромно установлены в ноль. Но по мере того как вы будете использовать соответствующие умения и совершать нужные действия, они будут прогрессировать вплоть до достижения своего максимума. Привожу конкретный пример — чем больше врагов вы завалите с помощью топора, тем выше будет скайл *Axes*. Но учитите, что по мере роста уровня Люка за одни и те же действия герой будет получать меньше опыта. Какая точная математическая зависимость — я не берусь сказать наверняка, но то, что она имеет место быть — совершенно точно.

ПОЕДИНКИ

Люк, безусловно, парень серьезный. Заедет пудовым кулаком по физиономии — мало не покажется. Но и противники подобрались ему под стать. Так что, как ни крути, но придется брать не только грубой силой, но и хитрым маневром.

По умолчанию управление во время боя следующее:

- (thrust) — выпад;
- (swing) — удар с разворотом;
- (chop) — рубящий удар;
- (block) — блок от удара противника;

■ + клавиши управления курсором (*dodge*) — резко прыгнуть

в указанном направлении, т.е. уход от атаки.

По мере роста уровня Люк будет осваивать у мастера Джонга (*Jong*) новые приемы. Например, уже после получения второго уровня обычный вид (*thrust*) станет атакующим видом (*charging thrust*), если его применить на достаточном расстоянии, и т.д. После освоения сильных приемов появятся комбинации (*combo* или *комби*), которыми можно снять с противника уйму хит-пойнтов. Именно поэтому имеет смысл наведываться к тренеру после получения каждого уровня. Глядишь — чему новому обучит.

В процессе боя не спущайтесь почше использовать блок и уклонения от атак. Во-первых, это позволит выдерживать нужную дистанцию и контролировать дистанцию Люка относительно противников. Во-вторых, во время прыжков восстанавливается такая важная штука, как усталость (*fatigue*). О ней нужно рассказывать отдельно.

Итак, усталость. Чем чаще Люк машет кулаками или использует какое-либо оружие, тем быстрее падает показание этой характеристики (ее индикатор находится в левом верхнем углу экрана под индикаторами хит-пойнтов и маны). Несколько можно судить, чем более громоздка и сложна атака на противника, тем сильнее уменьшается *fatigue*. Если на выполнение очередного замаха Люку не хватит запаса сил, то произойдет примерно следующее: во-первых, герой будет замахиваться очень долго, представляя собой отличную мишень для противника; во-вторых, существенно снижается вероятность попадания по врагу, а также число наносимых повреждений. Короче, толку от такой атаки — ноль, а вот шанс попробовать крепость кулаков монстров — выше облаков. Рекомендация проста — чтобы избежать тех ситуаций, когда Люк не может толком взмахнуть топором, старайтесь поддерживать *fatigue* на должном уровне.

ДЕЛЕЖКА ОПЫТОМ

① Обратите внимание, что некоторые из монстров благополучно справляются друг с другом. Для завязывания боями достаточно, чтобы хотя бы один из противников питал не слишком нежные чувства по отношению к другому. Используйте эту особенность себе во благо, справляясь сильные и многочисленные группы монстров.

② Монстры рестаунятся, т.е. появляются на одной и той же территории через некоторые промежутки времени. С одной стороны, это дает нескончаемый источник опыта, с другой — создает немало проблем при отступлении. Например, вы вычистили зону, двинулись вперед, нарались на сильного противника, побежали назад, а там вас уже ждут не дождутся...

③ При отравлении персонаж теряет здоровье, пока оно ни окажется у отметки 1. Не лечитесь, пока яд действует — бесполезно! При борьбе с ядовитыми монстрами всегда держите наготове антидоты или заклинание *cure poison*.

④ Обязательно установите наиболее часто используемые заклинания в слоты на нижней панели, а также петрите сюда часть предметов из инвентаря (лучше всего что-то лечащее). Вызывается все это добро клавишами ■ - ■ (спеллы) и ■ - ■ (предметы).

⑤ Некоторые замки открываются только после нескольких попыток. Но если вам не удалось вскрыть упрятый с четвертого-пятого раза, то можете оставить это занятие. По крайней мере, так советуют сами разработчики.

⑥ После повышения уровня у персонажа полностью восстанавливается мана, здоровье и усталость. Отследить момент перехода на следующий уровень не просто, особенно в разгар боя, но тем не менее старайтесь не терять почем зря лечебных снадобья.

⑦ Первые несколько тысяч золотых потратьте на хорошую броню. Дело в том, что скиллы оружия вы еще успеете прокачать, а на начальном этапе важно как можно сильнее развить скайл рукопашной. Без сносной брони его прокачка будет проблематичной.

⑧ Кстати, а знаете, зачем понадобится хорошее владение единоборством без оружия? В одном из квестов придется драться с чемпионом огровок по имени Баз. Причем, по жестким условиям, применять оружие запрещается... Вот тут-то и пригодится умение профессионально махать кулаками.

⑨ Жизнь и мана персонажа очень медленно восстанавливаются. Конечно, это замечательно, но реальной пользы от такого восстановления ровным счетом никакой, так как единица жизни/маны за семьдесят секунд — слишком мало...

⑩ Большинство противников имеют определенный иммунитет к атакам определенными видами оружия или наоборот, получают большие повреждения от специфических атак. Для каждого супостата я привел таблицу, где указаны такие бонусы/пенальти. Например, -100 (размерность-проценты) в графе «яд» говорит об иммунитете монстра к отравлению. Ну а если в графе «яд» стоит 20, то это значит, что при атаке мечом враг получит 1/5 повреждений больше.

⑪ Скиллы *Invoke* и *Lockpick* прогрессируют только при успешном использовании соответствующих навы-

ков, т.е. при применении заклинаний и взломе замков.

⑫ Бег (по умолчанию — клавиша ■) расходует *fatigue*, так что восстановить этот параметр, смораввшись от противника, невозможно. Для отступления предпочтительней крутить сальто и кувыркаться (■ + стрелки).

⑬ Около дерева с дуплом обычно припасены полезные предметы.

⑭ Подбирать объекты удобнее всего с помощью клавиши ■ (по умолчанию). Правда, для этого необходимо приблизиться к такому объекту достаточно близко.

⑮ В опциях обязательно отметьте пункты «Always Face Enemy In Combat» и «Automatically Begin Combat». В принципе, они отмечены по умолчанию, так что накладок возникнуть не должно.

⑯ Несколько я заметил, если значение скилла *Invoke* меньше требуемого заклинанием, то это еще не означает невозможность применить данный спелл. Если разница составляет несколько единиц, то есть шанс, что заклинание все же сработает. Но если вы увидите надпись о том, что, дескать, требуется еще потренироваться в магии, то придется отложить заклинание до лучших времен.

⑰ Некоторые уникальные заклинания противников сильно напоминают заклинания нашего героя. Как правило, они отличаются только наносимыми повреждениями (не обязательно в большую сторону); реже — визуальным эффектом.

БЕСТИАРИЙ

Spider Queen

Класс: Spider
Хит-пойнты: 570
Мана: 90
Усталость: 158
Враг(и): Игрок, Human
Применяющее заклинание: Summon Artikulid

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	0	0	10	-100

Widowett

Класс: Spider
Хит-пойнты: 640
Мана: 90
Усталость: 134
Враг(и): Игрок
Применяющее заклинание: Summon Arakna

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	0	0	10	-100

Arakna

Класс: Spider
Хит-пойнты: 120
Мана: 12
Усталость: 114
Враг(и): Игрок, Humanoid
Применяющее заклинание: Spider Poison

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	0	20	10	0	0

Araknid

Класс: Spider
Хит-пойнты: 30
Мана: 0
Усталость: 104
Враг(и): Игрок, Humanoid
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	0	20	10	0	0

Recluse

Класс: Spider
Хит-пойнты: 114
Мана: 0
Усталость: 124
Враг(и): Игрок
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	0	20	10	0	0

Artikulid

Класс: Spider
Хит-пойнты: 75
Мана: 0
Усталость: 119
Враг(и): Игрок, Human
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	0	20	10	0	0

Pale Ogrok (с дубиной)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 115
Мана: 0
Усталость: 124
Враг(и): Игрок, Vashar, Ramage, Acolyte, Lurker
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	0	0	0

Pale Ogrok (с булавой)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 145
Мана: 0
Усталость: 124
Враг(и): Игрок, Vashar, Ramage, Acolyte, Lurker
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	0	0	0

Ogrok (с дубиной)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 146
Мана: 0
Усталость: 139
Враг(и): Игрок, Issathi
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	0	0	-100

Ogrok (с булавой)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 155
Мана: 0
Усталость: 139
Враг(и): Игрок, Issathi
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	10	0	0

Ogrok (с молотом)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 196
Мана: 0
Усталость: 139
Враг(и): Игрок, Dorogar
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	10	0	0

Dark Ogrok (с молотом)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 466
Мана: 0
Усталость: 194
Враг(и): Игрок, Dorogar
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	0	0	0

Dark Ogrok (с топором)

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 566
Мана: 0
Усталость: 194
Враг(и): Игрок, Dorogar
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	5	5	5	10	0	0	0

Dorogar

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 624
Мана: 0
Усталость: 242
Враг(и): Игрок, Dark Ogrok
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-10	0	0	-10	0	0	0	20

Issathi

Класс: Beast
Хит-пойнты: 180
Мана: 0
Усталость: 144
Враг(и): Игрок, Ogrok
Применяющее заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ. РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	0	0	0	-10	10

nderDruhg

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 50
Мана: 0
Усталость: 104
Враг(и): Игрок, Spider, Hopper
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	20	0	0	0	0	0	0	0

MongrelDruhg

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 70
Мана: 0
Усталость: 109
Враг(и): Игрок, Spider, Hopper
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	20	0	0	0	0	0	0

ThrushDruhg

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 80
Мана: 0
Усталость: 114
Враг(и): Игрок, Spider, Hopper
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
20	0	0	0	0	0	0	0	0

Lurker

Класс: Beast
Хит-пойнты: 230
Мана: 0
Усталость: 138
Враг(и): Игрок, Pale Ogrok, Hopper
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-10	-10	10	10	-10	0	10	10	-50

Rahul

Класс: Human
Хит-пойнты: 120
Мана: 0
Усталость: 104
Враг(и): Игрок
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	-20	-20	-20	-20	-10	-10	-10	0

Monk

Класс: Human
Хит-пойнты: 234
Мана: 0
Усталость: 149
Враг(и): Игрок, Spider
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	-20	-20	-20	-20	-10	-10	-10	0

EarthGolem

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 306
Мана: 0
Усталость: 129
Враг(и): Игрок, Zombie, Skeleton, Green Dragon, White Dragon, Blue Dragon, Red Dragon
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-25	-50	25	25	-25	0	10	10	0

StoneGolem

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 1050
Мана: 0
Усталость: 208
Враг(и): Игрок, Zombie, Skeleton, Green Dragon, White Dragon, Blue Dragon, Red Dragon
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-50	-100	-80	-20	0	10	0	0	-100

InfernalGolem

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 1276
Мана: 0
Усталость: 228
Враг(и): Игрок, Zombie, Skeleton, Green Dragon, White Dragon, Blue Dragon, Red Dragon
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-50	-100	-80	-20	0	0	-100	20	-50

DemonMage

Класс: Undead
Хит-пойнты: 568
Мана: 1260
Усталость: 239
Враг(и): Игрок
Применяемые заклинания: Summon Demon Mage, Priest Fire Flash

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-100	-100	-100	-100	-100	0	0	-100	-100

Acolyte

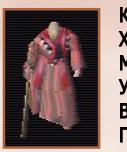
Класс: Human
Хит-пойнты: 102
Мана: 252
Усталость: 129
Враг(и): Игрок, Pale Ogrok, Spider
Применяемые заклинания: Priest Tornado, Priest Bolt, Priest Heal

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	-10	-10	-10	0

Arcanist

Класс: Human
Хит-пойнты: 446
Мана: 660
Усталость: 104
Враг(и): Игрок, Spider
Применяемые заклинания: Priest Ice Bolt, Priest Ice Storm, High Priest Heal, Priest Teleport

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	-10	20	-50	0

Cinderate

Класс: Human
Хит-пойнты: 144
Мана: 432
Усталость: 144
Враг(и): Игрок, Spider
Применяемые заклинания: Priest Fire Wind, Priest Fireball, Priest Heal

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	0	-100	0	0

BurningPraetor

Класс: Human
Хит-пойнты: 482
Мана: 410
Усталость: 144
Враг(и): Игрок, Spider
Применяемые заклинания: Priest Napalm, Priest Meteor Storm, High Priest Heal, Priest Teleport

РУКИ	КОЛЮЧ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	0	-100	0	20

Druid

Класс: Human
Хит-пойнты: 227
Мана: 372
Усталость: 169
Враг(и): Игрок, Spider
Применяемые заклинания: Summon Lurker, Summon Issathi, Priest Invisibility, Priest Heal

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	0	0	0	-100

Invoker

Класс: Human
Хит-пойнты: 612
Мана: 1032
Усталость: 124
Враг(и): Игрок, Spider
Применяемые заклинания: Summon Ogre, Summon Ogre, Summon Dark Ogre, Priest Invisibility, High Priest Heal, Priest Teleport

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	-50	20	-50	-100

Jhaga

Класс: Human
Хит-пойнты: 13200
Мана: 7000
Усталость: 224
Враг(и): Игрок
Применяемые заклинания: Priest Teleport, Priest Invisibility, Summon Dark Revenant, Summon Acolyte, Summon Cinderate, High Priest Heal

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	10	10	10	-10	-10	-10	0

Hopper

Класс: Beast
Хит-пойнты: 131
Мана: 0
Усталость: 119
Враг(и): Игрок, Lurker, Kantha
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	10	10	-10	0	0	0	-100

Skeleton

Класс: Undead
Хит-пойнты: 160
Мана: 0
Усталость: 134
Враг(и): Игрок, Supernatural
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
5	-100	-10	-10	5	0	20	0	0

Zombie

Класс: Undead
Хит-пойнты: 152
Мана: 0
Усталость: 164
Враг(и): Игрок, Supernatural
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-5	-10	0	10	10	10	20	0	-100

Wraith

Класс: Undead
Хит-пойнты: 480
Мана: 150
Усталость: 174
Враг(и): Игрок
Применяемые заклинания: Priest Bolt, Shriek

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-100	-100	-100	-100	-100	20	10	10	-100

Green Dragon

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 420
Мана: 0
Усталость: 134
Враг(и): Игрок, Earth Golem, Stone Golem, Infernal Golem, Zombie, Skeleton
Применяемое заклинание: Green Dragon Attack

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10

White Dragon

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 1520
Мана: 0
Усталость: 180
Враг(и): Игрок, Earth Golem, Stone Golem, Infernal Golem, Zombie, Skeleton
Применяемое заклинание: White Dragon Attack

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
5	-10	-10	-10	-10	-10	0	25	-100

Blue Dragon

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 2268
Мана: 0
Усталость: 218
Враг(и): Игрок, Earth Golem, Stone Golem, Infernal Golem, Zombie, Skeleton
Применяемое заклинание: Blue Dragon Attack

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
20	-10	-10	-10	-10	-10	-40	-40	-40

Red Dragon

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 2640
Мана: 0
Усталость: 234
Враг(и): Игрок, Earth Golem, Stone Golem, Infernal Golem, Zombie, Skeleton
Применяемое заклинание: Red Dragon Attack

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
20	-10	-10	-10	-10	-100	-100	-100	-100

Kantha

Класс: Beast
Хит-пойнты: 70
Мана: 0
Усталость: 109
Враг(и): Игрок, Spider, Hopper
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	20	0	0	0	0	0

War Kantha

Класс: Beast
Хит-пойнты: 300
Мана: 0
Усталость: 130
Враг(и): Игрок, Spider, Hopper
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-10	-5	-5	0	0	0	0	0	-10

Solifuge

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 5000
Мана: 0
Усталость: 120
Враг(и): Игрок
Применяемое заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-5	0	5	5	5	10	10	0	-100

Yhagoro

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 15000
Мана: 10000
Усталость: 1000
Враг(и): Игрок
Применяемые заклинания: Fireball, Telekinesis, Cataclysm, FireWind, Maelstrom, Manadrain

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-80	-30	-50	-50	-40	-70	-60	-60	-100

Vashar

Класс: Human

Хит-пойнты:

Мана:

Усталость:

Враг(и): Игрок, Pale Ograk, Spider
Применяется заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	-10	-10	-20	0	0	0	0

Ramage

Класс: Human
Хит-пойнты: 126
Мана: 0
Усталость: 124
Враг(и): Игрок, Pale Ograk, Spider
Применяется заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	-10	10	-10	0	0	0	0	-10

Sirocco

Класс: Human
Хит-пойнты: 304
Мана: 0
Усталость: 164
Враг(и): Игрок, Spider
Применяется заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	-10	10	-10	0	0	-50	20	0

Shadow Minion

Класс: Human
Хит-пойнты: 486
Мана: 103
Усталость: 148
Враг(и): Игрок, Spider
Применяется заклинание: Priest Invisibility

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	-10	10	-10	0	0	0	0	0

Dark Revenant

Класс: Undead
Хит-пойнты: 334
Мана: 334
Усталость: 164
Враг(и): Игрок
Применяется заклинания: Priest Fireball, High Priest Heal

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
10	10	-10	-10	10	20	0	0	0

Baez

Класс: Humanoid
Хит-пойнты: 650
Мана: 0
Усталость: 85
Враг(и): —
Применяется заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
0	0	0	0	-10	10	0	0	0

Sidious

Класс: Supernatural
Хит-пойнты: 800
Мана: 0
Усталость: 129
Враг(и): Игрок
Применяется заклинания: Sid Dragon Attack

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
20	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

Undead Sorcerer

Класс: Undead
Хит-пойнты: 568
Мана: 1260
Усталость: 239
Враг(и): Игрок
Применяются заклинания: Summon Skeleton, Summon Zombie, Summon Wraith, Priest Aura, Priest Mana Drain

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-100	-100	-100	-100	-100	0	0	-100	-100

Styxx

Класс: Undead
Хит-пойнты: 131
Мана: 0
Усталость: 104
Враг(и): Игрок
Применяется заклинание: —

РУКИ	КОЛЮЩ.	РЕЖУЩ.	РУБЯЩ.	БУЛАВЫ	МАГИЯ	ОГОНЬ	ХОЛОД	ЯД
-5	-10	0	10	10	10	20	0	-100

ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ**ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ****CURE POISON**

Необходимые талисманы: Life + Sky
Расход маны: 25
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 2
Длительность действия: мгновенное
Цель: кастер

Описание: как явствует из названия, этот спелл нейтрализует действия яда. Лучше всегда держать наготове это заклинание, так как отравление — штука крайне неприятная.

**FIST MASTERY**

Необходимые талисманы: Life + Soul
Расход маны: 50
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 3
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: превращает кулаки героя в отбойные молотки. После применения спелла кастер получает две-четыре дополнительных единицы к скиллу **Hands**. Обязательно используйте это заклинание перед боем с **Baez**. Применять одновременно несколько спеллов **Fist Mastery**, увы, нельзя.

**FIRE FLASH**

Необходимые талисманы: Moon + Sky
Расход маны: 31
Наносимые повреждения: 50-55 ед.
Уровень скилла Invoke: 1
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: обычное атакующее заклинание, наносящее текущему противнику повреждения огнем.

**MIGHT**

Необходимые талисманы: Soul
Расход маны: 31
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 3
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: спелл увеличивает силу героя на две единицы. При этом вы можете надевать броню и использовать оружие, которое раньше было бесполезным из-за ограничения по минимальному значению силы. Но учтите, как только действие заклинания прекратится, то все такие доспехи (оружие) будут автоматически сняты. Применять одновременно несколько спеллов **Might** нельзя.

**NOURISH**

Необходимые талисманы: Life
Расход маны: 40
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 2
Длительность действия: мгновенное
Цель: кастер (еда появляется примерно на расстоянии одного шага от героя)

Описание: оригинальное заклинание, которое косвенно восстанавливает здоровье и ману. После применения спелла перед персонажем появляется какая-либо пища (выбирается случайным образом), которая и восстанавливает указанные параметры.

**POISON**

Необходимые талисманы: Moon
Расход маны: 42
Наносимые повреждения: 0-2 ед. за секунду (шанс отравления 90%)
Уровень скилла Invoke: 1
Длительность действия: 45 секунд
Цель: текущий противник

Описание: после применения этого заклинания, противник с очень высокой вероятностью (если он не имеет специального иммунитета) становится отравленным. При этом он довольно бодро начинает терять хит-пойнты.

ЗАКЛИНАНИЯ ВТОРОГО УРОВНЯ**ANTI-MAGIC**

Необходимые талисманы: Stars + Sky
Расход маны: 53
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 6
Длительность действия: 10 секунд
Цель: кастер

Описание: на короткий период времени кастер получает дополнительную двадцатипятипроцентную защиту от магических атак. Заклинание полезно в основном на первых порах, так как впоследствии вы изучите более продвинутый вариант антимагии, который называется **Nullifier**.

**DEXTERITY**

Необходимые талисманы: Soul + Stars
Расход маны: 53
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 6
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: позволяет кастеру предугадывать выпады противника. После применения заклинания попасть по кастеру становится довольно проблематично, а все благодаря двум дополнительным единицам к характеристике **Reflexes**. Применять одновременно несколько спеллов **Dexterity** нельзя.



Необходимые талисманы: Earth + Sky
Расход маны: 53
Наносимые повреждения: 74-94 ед.
Уровень скилла Invoke: 4
Длительность действия: мгновенное
Цель: несколько противников

Описание: с помощью этого спелла кастер вызывает камнепад вокруг текущего противника, нанося повреждения всем целям, находящимся в радиусе поражения.



Необходимые талисманы: Earth + Ocean
Расход маны: 71
Наносимые повреждения: 80-95 ед.
Уровень скилла Invoke: 4
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: создает область с зыбучим песком прямо под противником. Говоря официальным языком, наносит повреждения средней степени тяжести.



Необходимые талисманы: Life + Earth
Расход маны: 107
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 5
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: довольно дорогостоящее (особенно на первых порах) заклинание. Но, тем не менее, весьма полезное. Оно ЗНАЧИТЕЛЬНО ускоряет процесс восстановления здоровья у кастера. По моим наблюдениям, скорость восстановления возрастает до двух хит-поинтов за секунду... Согласитесь, это несколько быстрее, нежели один хит-пойнт за семьдесят секунд.

**SWIFT STRIKE**

Необходимые талисманы: Ocean + Moon
Расход маны: 61
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 5
Длительность действия: 27 секунд
Цель: кастер

Описание: спелл существенно ускоряет восстановление усталости. Не берусь судить, сколько точно единиц восстанавливается за секунду, но могу заверить, что это число НАМНОГО больше десяти базовых единиц. Пока заклинание активно, можно смело крутить любые комбай и проводить любые серии ударов — все равно показатель усталости будет постоянно в районе максимума.

ЗАКЛИНАНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ**PHYSICAL PARALYSIS**

Необходимые талисманы: Life + Moon + Soul
Расход маны: 78
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 9
Длительность действия: 10 секунд
Цель: текущий противник

Описание: парализует текущего противника примерно на десять секунд. При этом застывшее изваяние можно (и нужно) колотить всеми подручными средствами.

**SHADOW FIST**

Необходимые талисманы: Stars + Moon
Расход маны: 125
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 9
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: этот спелл существенно повышает навык рукопашного боя. После применения спилла **Hands** будет увеличен на восемь единиц. Если не изменяет память, то звездную руну вы можете раздобыть до поединка с **Baez**... Чуете, к чему я клоню?

**SPEED**

Необходимые талисманы: Soul + Life + Stars
Расход маны: 78
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 8
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: после применения этого заклинания кастер получает существенный бонус к подвижности (**agility**), а конкретно — четыре дополнительные единицы. Применять одновременно несколько спеллов **Speed** нельзя.

**STONE SKIN**

Необходимые талисманы: Moon + Earth
Расход маны: 125
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 6
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: камнекожа — знакомое заклинание, не правда ли? Добавляет четыре единицы к армор-классу (AC) персонажа. Впоследствии вытесняется более продвинутым спеллом **Iron Skin**.

**SWAMP PIT**

Необходимые талисманы: Ocean + Life + Earth
Расход маны: 104

Наносимые повреждения: 35-45 ед.
Уровень скилла Invoke: 7
Длительность действия: мгновенное
Цель: несколько противник

Описание: продвинутый вариант заклинания **Quicksand**. Действует схожим образом, но наносит больше повреждений и причиняет вред сразу нескольким противникам.

**TORNADO**

Необходимые талисманы: Earth + Stars + Sky
Расход маны: 78
Наносимые повреждения: 110-140 ед.
Уровень скилла Invoke: 7
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: это заклинание очень полезно в те моменты, когда на кастера в ближнем бою нападает сразу несколько противников. Вызванный вихрь раскидывает врагов, нанося им при этом солидные повреждения.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ

Необходимые талисманы: Stars + Sun
Расход маны: 105
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 12
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: «счастливая звезда». На время действия заклинания удача кастера возрастает на пять единиц. Применять одновременно несколько спеллов **Charm** нельзя.



Необходимые талисманы: Sun + Soul + Stars
Расход маны: 128
Наносимые повреждения: 96-124 ед.
Уровень скилла Invoke: 10
Длительность действия: мгновенное
Цель: противники в пределах видимости кастера

Описание: лучше всего применять заклинание огненного ветра в тот момент, когда вокруг кастера собирается максимальное число противников. Секунда — и все они будут объяты беспощадным пламенем. Не забывайте только, что не все монстры одинаково хорошо горят!



Необходимые талисманы: Life + Soul + Sun
Расход маны: 140
Восстанавливаемые хит-поинты: 0-203 ед.
Уровень скилла Invoke: 11
Длительность действия: мгновенное
Цель: кастер

Описание: стандартное лечебное заклинание. Впоследствии сменится более мощным спеллом **Advanced Healing**.



Необходимые талисманы: Sun + Sky
Расход маны: 105
Наносимые повреждения: 155-187 ед.
Уровень скилла Invoke: 10
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: стандартное заклинание — удар электрическим разрядом. Дорогостоящее, но весьма мощное.



Необходимые талисманы: Ocean + Sky + Stars
Расход маны: 84
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 12
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник (кастер появляется прямо за его спиной)

Описание: после применения этого заклинания кастер оказывается прямо за спиной текущего противника. Очень эффективно применять против особо ретивых и подвижных врагов.

ЗАКЛИНАНИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ



Необходимые талисманы: Soul + Sun + Life
Расход маны: 179
Наносимые повреждения: 130-154 ед.
Уровень скилла Invoke: 13
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: «вампирское» заклинание, которое отнимает жизнь у противника и добавляет отнятые хит-поинты к хит-поинтам кастера. Впоследствии этот спелл будет вытеснен более сильнодействующим заклинанием Vampiric Drain.



Необходимые талисманы: Sun + Stars
Расход маны: 135
Наносимые повреждения: 200-246 ед.
Уровень скилла Invoke: 13
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: стандартный, можно даже сказать, классический спелл. Странно, если бы его не было.



Необходимые талисманы: Sky + Soul
Расход маны: 108
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 15
Длительность действия: 20 секунд или до первой атаки
Цель: кастер

Описание: на время действия заклинания кастер становится невидимым. Причем этот эффект настолько силен, что вы и сами едва-едва будете угадывать местонахождение персонажа на экране. Кстати, действие заклинания немедленно прекратится, если кастер ринется в атаку.



Необходимые талисманы: Moon + Soul + Stars
Расход маны: 135
Отнимаемое количество маны: 60-62 ед.
Уровень скилла Invoke: 14
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: еще одно «вампирское» заклинание, но относящееся уже не к хит-поинтам, а к мане. Впоследствии этот спелл будет вытеснен более сильнодействующим заклинанием Essence Drain.



WARRIOR BORN

Необходимые талисманы: Sun + Moon + Stars
Расход маны: 135
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 14
Длительность действия: 3 минуты
Цель: кастер

Описание: рожденный быть воином — и этим все сказано. Кастер получает по три дополнительных единицы к каждой из базовых характеристик (сила, телосложение, реакция, подвижность, разум, удача).

ЗАКЛИНАНИЯ ШЕСТОГО УРОВНЯ



CATACLYSM

Необходимые талисманы: Law + Life + Earth + Sky
Расход маны: 222
Наносимые повреждения: 175-240 ед.
Уровень скилла Invoke: 16
Длительность действия: мгновенное
Цель: несколько противников

Описание: мощное атакующее заклинание, которое действует на всех противников в зоне поражения. Впоследствии этот спелл будет вытеснен более сильнодействующим заклинанием Armageddon (действует на всех противников в пределах видимости).



Необходимые талисманы: Ward + Earth + Moon
Расход маны: 267
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 17
Длительность действия: 2 минуты
Цель: кастер

Описание: железная кожа. Увеличивает на указанный период времени армор-класс (AC) кастера. Этот спелл нельзя применить одновременно несколько раз.



Необходимые талисманы: Ward + Soul + Life
Расход маны: 167
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 18
Длительность действия: 15 секунд
Цель: текущий противник

Описание: нервная парализация противника, более эффективная, нежели обычная физическая парализация. Правда, вся разница заключается только во времени действия, а эффект воздействия у обоих спеллов совершенно одинаков.



Необходимые талисманы: Earth + Sky + Law
Расход маны: 167
Наносимые повреждения: 175-275 ед.
Уровень скилла Invoke: 16
Длительность действия: мгновенное
Цель: несколько целей

Описание: продвинутый вариант метеоритного дождя. Повреждения получают все цели, которые окажутся на пути каменного потока.



Необходимые талисманы: Law + Life
Расход маны: 333

Наносимые повреждения: —

Уровень скилла Invoke: 17

Длительность действия: 2 минуты

Цель: кастер

Описание: продвинутый вариант заклинания регенерации. Восстанавливает хит-поинты в два раза быстрее, чем прототип, т.е. порядка трех-четырех единиц здоровья в секунду.

ЗАКЛИНАНИЯ СЕДЬМОГО УРОВНЯ



Необходимые талисманы: Ocean + Life + Law

Расход маны: 256

Наносимые повреждения: 105-125 ед.

Уровень скилла Invoke: 19

Длительность действия: мгновенное

Цель: все противники в пределах видимости кастера

Описание: всех противников в пределах видимости кастера поражают острые ледяные осколки. Наносимые повреждения не слишком велики, но зато пострадают все близко находящиеся враги.



Необходимые талисманы: Sun + Sky + Law

Расход маны: 192

Наносимые повреждения: 300-346 ед.

Уровень скилла Invoke: 19

Длительность действия: мгновенное

Цель: текущий противник

Описание: очень мощное заклинание, которое наносит огромные повреждения огнем одиночному противнику. Должно применяться на близкой дистанции.



Необходимые талисманы: Ward + Soul

Расход маны: 192

Наносимые повреждения: —

Уровень скилла Invoke: 21

Длительность действия: 10 секунд

Цель: кастер

Описание: сильно продвинутый вариант заклинания анти-магии. Вдвое уменьшает все наносимые повреждения от магических атак. Увы, действует очень и очень недолго...



Необходимые талисманы: Earth + Moon + Law

Расход маны: 192

Наносимые повреждения: —

Уровень скилла Invoke: 20

Длительность действия: 2 минуты

Цель: кастер

Описание: огры славятся своей не дюжей силой, именно поэтому данное заклинание и получило такое название. Спелл увеличивает силу кастера на 6 единиц.



Необходимые талисманы: Moon + Sun + Soul

Расход маны: 192

Наносимые повреждения: —

Уровень скилла Invoke: 21

Длительность действия: 2 минуты

Цель: кастер

Описание: заклинание существенно увеличивает мастерство владения различными видами оружия. Скиллы sword, bludgeon и axes получают бонус в четыре единицы.

ЗАКЛИНАНИЯ ВОСЬМОГО УРОВНЯ



ADVANCED HEALING

Необходимые талисманы: Law + Soul + Life
Расход маны: 303
Восстанавливаемые хит-поинты: 0-412 ед.
Уровень скилла Invoke: 27
Длительность действия: мгновенное
Цель: кастер

Описание: мощное лечение. Работает более чем в два раза эффективнее, нежели обычное заклинание **healing**. Правда, и стоит при этом намного дороже.



ARMAGEDDON

Необходимые талисманы: Stars + Earth + Sky
Расход маны: 303
Наносимые повреждения: 112-130 ед.
Уровень скилла Invoke: 22
Длительность действия: мгновенное
Цель: все противники в пределах видимости кастера

Описание: заклинание, наносящее повреждения всем врагам в пределах видимости. Эффективно использовать против большого скопления врагов.



FULL PARALYSIS

Необходимые талисманы: Ward + Life + Soul
Расход маны: 228
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 24
Длительность действия: 15 секунд
Цель: несколько целей

Описание: парализация всех противников в пределах видимости. В остальном работает также как и **Nueral Paralysis**.



ICE BOLT

Необходимые талисманы: Ocean + Sky + Life
Расход маны: 228
Наносимые повреждения: 350-392 ед.
Уровень скилла Invoke: 22
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: это заклинание атакует текущего противника большой ледяной глыбой. Хорошо работает против тех, кто имеет защиту против огня и на кого не выгодно растрачивать заклинание **Napalm**.



QUICKSILVER

Необходимые талисманы: Sky + Ocean +

Earth

Расход маны: 228
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 8 (это не опечатка!)
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: спелл существенно повышает метаболизм кастера, давая последнему возможность двигаться с высочайшей скоростью. Количественно действие заклинания выражается следующим образом: по шесть дополнительных единиц к реакции и подвижности (**Reflexes** и **Agility**).

ЗАКЛИНАНИЯ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ



AURA

Необходимые талисманы: Ward + Life + Soul + Stars
Расход маны: 406
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 26
Длительность действия: 30 секунд
Цель: кастер

Описание: спелл дает дополнительную протекцию кастеру против обычных атак, повышая армор-класс (AC) на несколько единиц. Более точной информацией, к сожалению, не располагаю.



CRYSTALISM

Необходимые талисманы: Stars + Sky + Death + Chaos
Расход маны: 338
Наносимые повреждения: 140-160 ед.
Уровень скилла Invoke: 25
Длительность действия: мгновенное
Цель: группа противников

Описание: значительно более мощный вариант заклинания **Cataclysm**. Полявит противников дождем из острых кристаллов.



ESSENCE DRAIN

Необходимые талисманы: Soul + Chaos
Расход маны: 254
Отнимаемое количество маны: 110-115 ед.
Уровень скилла Invoke: 26
Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: усовершенствованное «вампирское» заклинание. Перетягивает ману противника и добавляет ее в копилку кастера.



VAMPIRIC DRAIN

Необходимые талисманы: Death + Life + Soul
Расход маны: 338
Наносимые повреждения: 266 ед.

Уровень скилла Invoke: 25

Длительность действия: мгновенное
Цель: текущий противник

Описание: усовершенствованное «вампирское» заклинание. Перетягивает жизнь противника и добавляет ее в копилку кастера.



IMMORTAL MIGHT

Необходимые талисманы: Soul + Earth + Moon + Chaos
Расход маны: 293
Наносимые повреждения: —
Уровень скилла Invoke: 27
Длительность действия: 3 минуты
Цель: кастер

Описание: сила бессмертного — прочувствуйте себя Маклаудом. Кастер получает по пять(!) дополнительных единиц к каждой из базовых характеристик (сила, телосложение, реакция, подвижность, разум, удача). Полезно знать, что это заклинание нельзя комбинировать ни с одним из следующих спеллов: **Might**, **Speed**, **Dexterity**, **Charm**, **Warrior Born**, **Ogre Strength** и **Quicksilver**.



MAELSTROM

Необходимые талисманы: Death + Chaos
Расход маны: 750
Наносимые повреждения: 450-550 ед.
Уровень скилла Invoke: 27
Длительность действия: 8 секунд
Цель: все противники в пределах видимости кастера

Описание: самое мощное из заклинаний массового поражения. Взглядите на наносимые повреждения, и все станет ясно. Одна только трудность — откуда взять столько маны?!



RESTORE LIFE

Необходимые талисманы: Life + Soul + Law
Расход маны: 587
Восстанавливаемые хит-поинты: 1018 ед.
Уровень скилла Invoke: 27
Длительность действия: мгновенное
Цель: кастер

Описание: вылечивает... только не падайте... 1018 хит-поинтов кастера! Кроме того, снимает эффект отравления, но это уже мелочи, согласитесь.

Полное прохождение игры
читайте в следующем номере...

СИ TACTIX

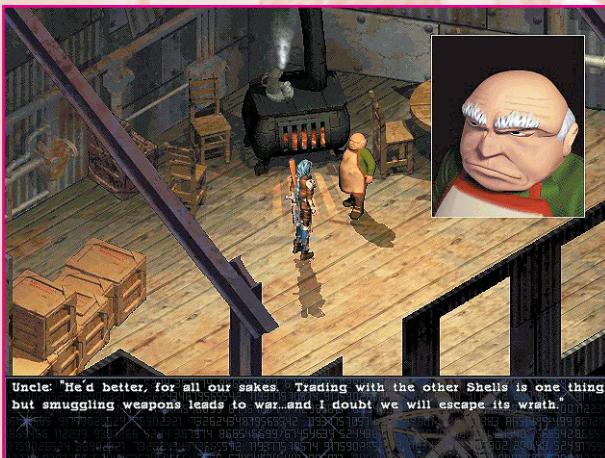


SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

ГЛАВА ПЕРВАЯ ВТОРАЯ ОБОЛОЧКА

Действие начинается на второй Оболочке, в доме нашей главной героини по имени Майя. Поговорите с дядей (*uncle*), обсудив все предлагаемые темы... Давайте сразу договоримся, чтобы больше не повторяться — во всех последующих диалогах обязательно говорите на ВСЕ темы ВСЕМИ персонажами. Последнее сейчас не актуально, но после того как к вам присоединится еще пара спутников — будет играть огромную роль.

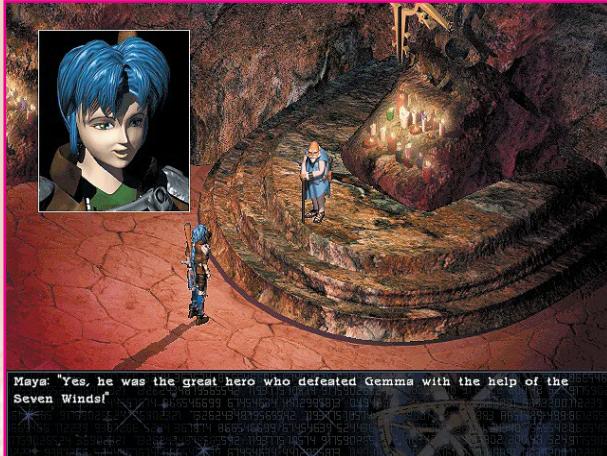
Итак, поговорив с дядей и уяснив, что нас ждут не дождутся на занятиях в замке (*Azziz's Temple*), направляем свои стопы в соседнюю комнату и берем из холодильника хлеб (+50 хит-пойнтов). Кстати, любопытна периодичность появления хлеба — дядя будет печь его аккурат к вашему посещению *Badlands*. Так что можно наладить небольшой бизнес...



Вскоре после разговора в дом заявится Мэр (*Mayor*) — довольно неприятная и скользкая личность. Он попытается начать обыск, но наша си-неволосая красавица преподаст ему неплохой урок и попросту выпроводит за дверь. И поделом!

Прежде чем покинуть порог дома, забегите в свою комнату — в ней находится кровать. Если щелкнуть на ней, то у Майи будут восстановлены все хит-пойнты и магическая энергия. И самое главное — восстановление произойдет абсолютно бесплатно.

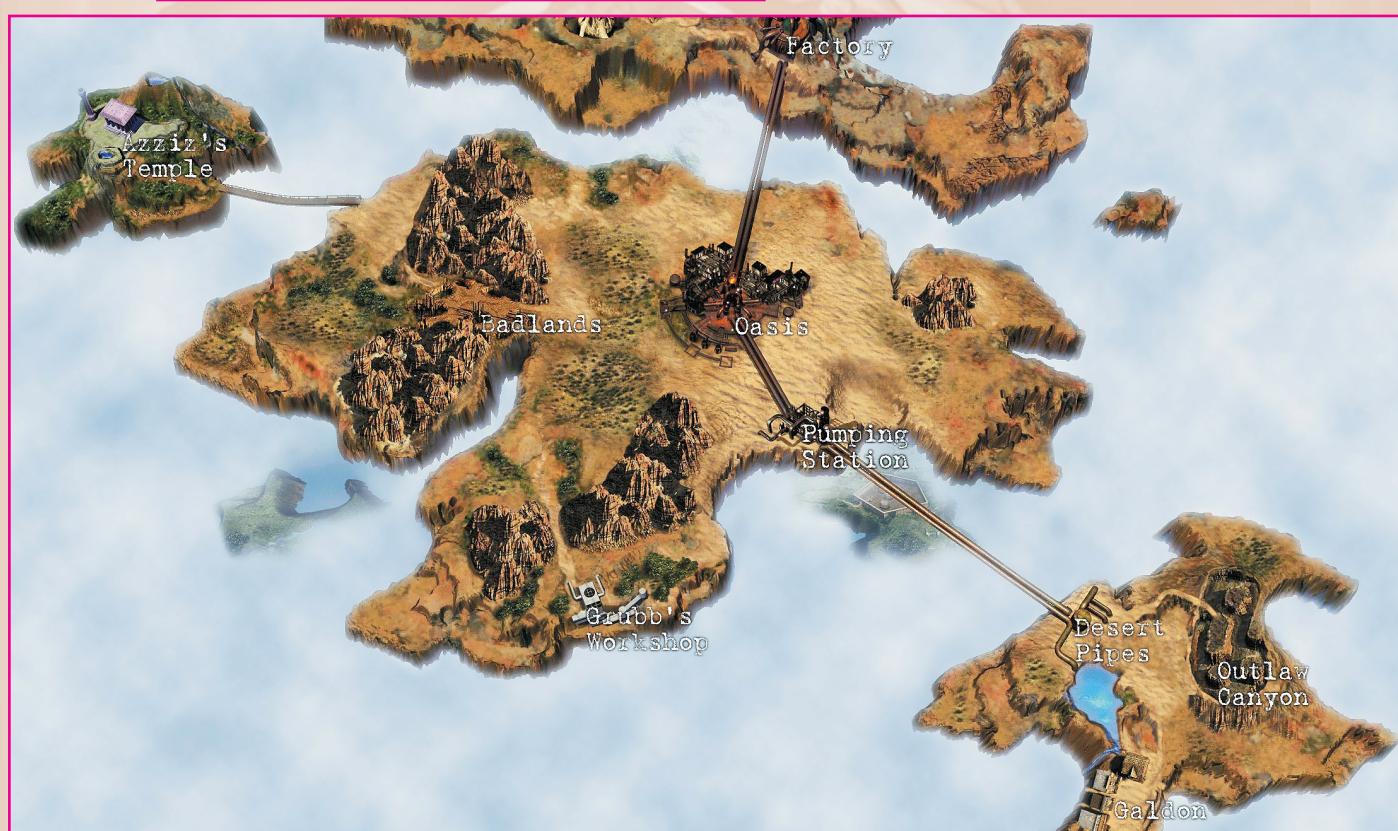
А теперь можно и за порог. На занятия можете не торопиться — все равно опоздаете, поэтому лучше зайдемся изучением местных достопримечательностей. Прежде всего уясните расположение магазинчиков. В первом же (с надписью *Stock Pile*) рекомендую приобрести такую штуку, как *Engine* (генератор — по +5 к Strike и Power), а старый маломощный генератор (*Small Engine*) можно без зазрения совести продать.



Поговорите с Мэром, который бредит идеей переделать роботов в полицейских служащих. Кстати, эти робокопы еще доставят вам немало хлопот в будущем... Но, к счастью, эта не очень приятная перспектива еще далеко.

После досконального исследования города можно выходить на первую прогулку. Выбираемся из *Oasis* и направляем свои стопы к *Badlands*. «Плохие земли» плохими назвали не случайно — тут обитают твари, напоминающие смесь собак и крысы. Они не очень сильны, но для Майи, у которой в статистике опыта красуется гордый нуль, достаточно опасны. И, тем не менее, зарабатывать опыт просто необходимо. Тем паче, что до второго уровня нужно-то всего ничего — 75 единиц экспы!

Минуя *Badlands*, двигаемся к Замку (*Azziz's Temple*). Старый монах не будет журить нас за опоздание и начнет рассказывать об истории Септерры. В принципе, если вас не слишком тро-





Tori: "Maya! You're screwing up my deal!"



гает красивый и колоритный слог учителя, то можете смело пропускать монолог — ничего жизненно важного он не скажет. После урока **Azziz** даст нам первую Карту Судьбы — **Water Hydro Attack**. С ее помощью можно атаковать противника водяной стихией.

Возвращаемся домой и восстанавливаем силы. На пороге мы наткнемся на **Tori**, который, между прочим, должен был быть на занятиях вместе с нами. О его прогулках (несмотря на умоляющее «Прикрой меня!») докладываем дяде, на что последний скажет о серьезных подозрениях по поводу темных дел мальчугана. Дескать, что-то не так и что-то больно много он стал околачиваться около **Pumping Station**. Ладно, проверим, а пока вновь посетим **Badlands** (возможно, несколько раз кряду), чтобы прокачать Майю до третьего уровня. Это не обязательно делать именно сейчас — возможностей еще представится более чем достаточно, но так мы немного облегчим жизнь. И себе, и нашей героине...

Заполучив долгожданный третий уровень и запасшись тремя-четырьмя хлебцами, можно прогуляться и к **Pumping Station**. Здесь мы встретим **Tori** и взрослого мужчину. Из подслушанного диалога станет ясно, что мальчонка приторговывает найденным оружием... И тут нагрянет полиция с третьего уровня. **Tori**, не будь дураком, немедленно задаст стрекоча, а нам придется отдуваться. Впрочем, противник, несмотря на трехкратное численное превосходство (три здоровых мужланы на одну хрупкую девушку!), будет не опасен. Не зря же мы тренировались в **Badlands**! После разборки вы получите еще одну карту — **Heal Card**. Как явствует из названия, ее магическая функция заключается в лечении персонажа. Прежде чем покинуть это место, пробежимся вправо и подберем сиротливо лежащий моток провода (**Conduits**). Теперь возвращаемся в **Oasis**.

Ба, а там уже встречают! Оказывается, нашу синевласку обвинили в незаконной торговле оружием, и гадкий мэр объявил тотальный розыск... Ай да **Tori**, ай да молодец! Подставил, так подставил! Но, на счастье, свежезготовленные робокопы отказались арестовывать Майю, так как оригинальную программу для них создавал **Grubb**. А **Grubb** — это наш парьень, в чем мы еще убедимся.

Идем к дяде, которому и сообщаем печальные известия о **Tori**. Дядя посоветует отыскать сорванца в **Outlaw Canyon**. Что же, поищем, но сначала посетим мастерскую парня по имени **Grubb**.

Поднимем с пола генератор (**Power Generator**), после чего расскажем **Grubb** о неприятностях с **Tori**. Механик предложит свою помощь, и уже веселой теплой компанией (третьим будет робот **Runner**) отправляемся на новые приключения. Только прежде чем бежать в каньон, заглянем еще разок в наш родной город, а точнее в ту его часть, которая называется **Junk Heap** (он находится в левом нижнем углу ЛОКАЛЬНОЙ карты). Там среди мусора **Grubb** отыщет полезную вещицу — **Turbo Engine**.

Теперь идем к **Pumping Station**, которая и выведет нас впоследствии к каньону. Чтобы освободить проход, который перегорожен гигантским врачающимся вентилятором, попросим **Grubb** посмотреть на пульт управления. Он скажет, что для того чтобы вывести из строя это устройство, требуется приложить к контактам высокое напряжение. Нет проблем! Подсоединяем к пульту сначала провод, потом генератор — и путь свободен!

По трубам двигаемся к **Desert Pipes**. Там придется взяться за оружие, так как данная местность навод-

нена различными не слишком спокойными тварями. Особенно будьте внимательны с гигантскими крабами, у которых при успешной атаке ВСЕГДА отнимается только единичка жизни. Не ждите, пока индикатор силы удара зарядится более чем на одну треть — выбивайте этих тварей как можно быстрее, пока они не успели применить магию.

В левом нижнем углу находится ящик, в котором за-валялись полезные лечебные средства. Для нашей группы они всегда будут кстати.

Прорвавшись через **Desert Pipes**, идем вниз к мес-течку со звучным названием **Galdon**. Там обыскиваем всех троих местных... ммы... верблюдов, у которых припасены лечебные корни (**root**). После этого заглянем на огонек на постоянный двор.

Внутри развлекается троица отвратительных созданий в масках. Едва наша красавица-героиня заговорит с ними, в ее адрес посыплются грязные домогательства. **Grubb** быстро пресечет этот беспредел, и начнется бой. Тут уж мы покажем ублюдкам, что вывает за подобные разговоры с девушками!

Разобравшись с троицей, отправляемся к бармену и снимаем комнату для полного восстановления сил. Свежие и бодрые, отправляемся к **Outlaw Canyon**, где нас ждет отвратительный тип по имени **Gus**.

С боями продвигаемся к площадке, где стоит **Tori**. Как только мы приблизимся к нему, начнется довольно продолжительный ролик. Наша бесстрашная воительница решит предупредить жителей третьей Оболочки о том, что Избранные решили использовать их город в качестве перевалочной базы и что им всем грозит серьезная опасность...

Обыщем труп парня, павшего от рук могущественных магов. В его карманах будет лежать **Soul Stone**, который полностью восстанавливает магическую энергию и жизни всех персонажей. Но главное даже не в этом. Сей камешек можно продать аж за 2500 золотых — огромная сумма на первых порах! При этом восстановить здоровье и магическую энергию всей группы, пока она не слишком прокачана, вы сможете с помощью всего лишь тройки хлебцев и одной руны. А покупка этих причиндалов обойдется несомненно дешевле. Поэтому рекомендуем продать камушек при первой же возможности, а на вырученные деньги приобрести хорошую броню или оружие.

Осадлав странный летательный аппарат, отправляемся на уровень вниз, чтобы найти и предупредить человека по имени **Bowman** и его приверженцев — **Holy Guards**...



ГЛАВА ВТОРАЯ

ТРЕТЬЯ ОБОЛОЧКА

Оказавшись на третьем уровне, немедленно бежим к местному мегаполису — **Wind City**. Там тратим все доступные средства на экипировку наших подопечных — впереди грядут тяжелые бои, так что вооружаться будем максимально тщательно. Очень рекомендуем прикупить подствольный гранатомет (**Grenade**) для Майи, который позволяет атаковать сразу несколько находящихся рядом целей. Осмотрев город и его достопримечательности, а также поговорив со всеми жителями, идем в **South Farm** (ферма).

В самом верхнем бунгало покупаем жизненно необходимую вещь — **Acid Vial** за сотню золотых. Если имеют место быть проблемы с наличностью, то к вашим услугам **Northen Forest**, где можно без труда заработать энное количество опыта и денежных средств.

Отдохнув на местном постоялом дворе, идем к **Mourn Graveyard**. Там двигаемся направо, пока не наткнемся на странное сияние, идущее прямо из земли. Детальному изучению сего чуда природы помешает зомби, который вылезет прямо из эфирного свечения. Разделавшись с мертвецом, используем купленную на ферме пробирку прямо на ядовито-зе-

леной кислотной лужице.

С заполненной пробиркой мчимся в **Wind City** и немедленно шагаем к библиотеке. Там идем к помещению, где на столе покоятся голова, и используем на ней кислоту из склянки. Забираем голову и возвращаемся на кладбище.

Аккуратно устанавливаем черепушку на огромную статую. Если верить книгам, которые в изрядном количестве присутствуют в библиотеке, то это действие должно привести к оживлению статуи. И точно — через несколько секунд мы уже будем сражаться с огромной тварью. Уничтожить ее нужно как можно быстрее — иначе проблем не оберешься (монстр успешно применяет очень сильную магию). После боя группа разживется новой картой (**Earth Fate Card**), уймой опыта, россыпями золота и множеством полезной мелочевки.

Теперь идем в катакомбы. На первом же перекрестке сворачиваем направо и дергаем за рычаг. Потом двигаемся в открывшийся проход и вновь поворачиваем направо на перекрестке, затем поднимаемся наверх прямо к резиденции **Holy Guards** во главе с их лидером — человеком по имени **Bowman**.

Увы, знакомство будет скоротечным — **Bowman**, отвлекая на себя противников, чтобы дать возможность уйти остальным, падет от рук наемных убийц. В катакомбах произойдет небольшое изменение состава нашей группы — робот **Runner** увяжется за девушкой по имени **Layla** (кстати, это дочка **Bowman**), а его место займет благородный блондин по имени **Corgan**. Надо сказать, замена вполне достойная — **Corgan** отличный боец, обладающий к тому же способностью определять характеристики противников. Впрочем, спешим утешить всех тех, кто привязался к забавному кибернетическому псу — разлука с ним будет недолгой, вскоре он вновь будет сражаться бок о бок с Майей.

У выхода из катакомб отряд подсте-

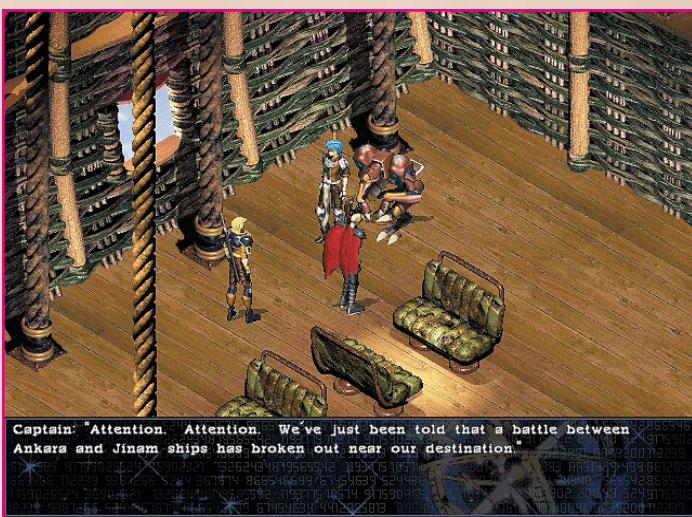
регают два наемных убийцы. Разберемся с ними по-своему и продолжим путь на кладбище. **Corgan** откроет ворота, которые ведут к верхним могилам. Там в правом нижнем углу находится рычаг, открывающий еще одни ворота. Дернув его, двигаемся к выходу из кладбища, попутно отбиваясь от докучающего противника.

По пути сворачиваем направо и бежим к небольшому сундуку с несколькими лечебными препаратами. Перед выходом с кладбища вновь задаем жару назойливым наемным убийцам. После этого выбираемся к тайной горной тропе (**Frost Mountains**).

Поговорив с **Layla**, идем к тентам, которые расположены чуть левее. Отдохнув и набравшись сил, отправляемся к городу **Armstrong** — родному дому **Corgan**...

Картина будет ужасной — вместо цветущего города перед нами предстанут руины и пожарище. Все эта вакханалия была устроена войсками фаворитки **Doskias** по имени **Selina**. Правда, она сама не жела-





ла стольких смертей и не отдавала приказа разрушать дотла город... Но разве **Corgan**, который в однажды потеряв всех своих родных и близких, это объяснишь?! Естественно, нас ждет драка с **Selina** и ее телохранителями, после которой в нашей колоде появится еще одна карта — **Barrier Fate Card**.

Двигаемся наверх, пока ни найдем тайник с оружием (**Supply Cache**). Его содержимое необходимо передать **Layla**, что мы и сделаем.

Тем временем **Doskias** отдает приказ об убийстве **Selina**. Похоже, что бывшая любовница злодея вскоре встанет на нашу сторону... Но не будем торопить события.

Выбравшись с мрачного кладбища, идем к порту (**Helgak Port**). Девушка-диспетчер попросит нас предъявить паспорт (**passport**), которого у нас, разумеется, нет. Что же, будем выкручиваться.

Идем к ферме (**South Farm**), где нам по секрету сообщат, что в одном из бунгало есть тайный ход в библиотеку **Wind City** (кстати, если вас смущает охрана у входа на ферму, то просто заставьте **Corgan** поговорить с ней). Идем в нижний бунгало и заводим непринужденный разговор с толстым, грузным человеком, одетым в зеленую одежду. **Corgan** все-непременно узнает его (это бывший монах, работник библиотеки) и попросит помочь. Толстяк откроет решетку лаза и посоветует побыстрее проб-

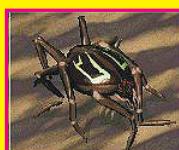
раться в библиотеку и переговорить с монахами. Оказавшись в библиотеке, ищем священника, который не дал обет молчания и который поможет нам с паспортом. Заполучив бесценный документ, тем же путем выбираемся из библиотеки и идем в порт.

Предъявив документ и получив сакримальное «с вашими документами все в порядке», идем к кораблю, который должен довести нашу бравую четверку (да, да, **Runner** вновь с нами) на пятую Оболочку. Но, увы, этому случиться не суждено — корабль был серьезно задет выстрелом, и капитану пришлось совершать экстренную посадку на четвертой Оболочке. Взрыв, грохот и полная тьма...



БЕСТИАРИЙ (ИЗБРАННЫЕ ПРОТИВНИКИ)

Arachnid



Хит-поинты: 64
Атака с ближней дистанции: 7-8 ед. повреждений
Атака разрядом: 5-19 ед. повреждений всем персонажам
Место обитания: Desert Pipes
Опыт за уничтожение: 370

Wolf



Хит-поинты: 25
Атака с ближней дистанции: 3-4 ед. повреждений
Место обитания: Badlands
Опыт за уничтожение: 110

Armored Crab



Хит-поинты: 10
Атака щупальцами: 8-12 ед. повреждений
Атака разрядом: 40-43 ед. повреждений
Замешательство: Персонаж атакует вслепую, нанося повреждения своим товарищам по оружию
Место обитания: Desert Pipes
Опыт за уничтожение: 400

Cut Throat



Хит-поинты: 65
Атака клинками: 10-12 ед. повреждений

Атака «волчком»: 12-18 ед. повреждений находящимся рядом персонажам
Комбо: 30-33 ед. повреждений
Место обитания: Outlaw Canyon
Опыт за уничтожение: 230



Gaurd

Хит-поинты: 30
Атака мечом: 2-8 ед. повреждений
Место обитания: Pumping Station
Опыт за уничтожение: 172

Хит-поинты: 60
Атака мечом: 3-9 ед. повреждений
Атака огнем: 7-13 ед. повреждений
Место обитания: Pumping Station
Опыт за уничтожение: 346



Pack Wolf



Хит-поинты: 25
Зов: Призывает волков
Атака с ближней дистанции: 6-7 ед. повреждений
Место обитания: Badlands
Опыт за уничтожение: 220

Rufian

Хит-поинты: 60
Рубящая атака: 9-13 ед. повреждений
Отравляющая атака: 9-13 ед. повреждений + 9-17 ед.

повреждений от отравления
Защитная пентаграмма: сильное увеличение защиты



Место обитания: Galdon/Outlaw Canyon
Опыт за уничтожение: 330

Spider Beetle



Хит-поинты: 21
Атака с ближней дистанции: 4 ед. повреждений
Место обитания: Desert Pipes
Опыт за уничтожение: 245

Unicorn Beetle



Хит-поинты: 30
Атака с замедлением противника: 4 ед. повреждений + замедление
Отравляющая атака: 4 ед. повреждений + 15 ед. повреждений от отравления
Место обитания: Galdon/Outlaw Canyon
Опыт за уничтожение: 320

СОВЕТЫ И ХИНТЫ

❶ Предположим, что как минимум два ваших персонажа могут совершить какое-либо действие, и первый из них уже приступил к выполнению приказа (например, атакует врага). Так вот, если вы хотите, чтобы ход СРАЗУ ЖЕ перешел второму персонажу, щелкните на его портрете, пока первый атакует противника. В этом случае вы можете быть уверены, что противник не перехватит инициативу.

❷ Если ваш персонаж пал во время боя смертью храбрых, то еще нет повода для отчаяния. После сражения он благородно оживет, хотя и будет располагать всего лишь единичкой здоровья. Если же нужно вернуть его к жизни прямо по ходу сражения, то используйте *smell salt*.

❸ Runner и другие роботы лечатся с помощью обычных средств в два раза менее эффективно, нежели персонажи из плоти и крови. Лучше всего чинить роботов с помощью скилла *Repair*.

❹ Обязательно пользуйтесь «горячими» клавишами! Особенно это важно для быстрого выбора персонажа во время сражения (соответственно, клавиши **[F1]**, **[F2]** и **[F3]** — для верхнего, среднего и нижнего). Любую из этих клавиш можно держать нажатой до тех пор, пока ход не передает нужному герою.

❺ Еще две полезные клавиши — **[F4]** (быстрое сохранение) и **[F5]** (загрузка быстрого сохранения).

❻ Полученный опыт, о котором сообщается после каждого сражения, добавляется КАЖДОМУ из персонажей отряда.

❼ В графе *Next* в характеристиках персонажа указывается, сколько опыта ОСТАЛОСЬ набрать для перехода на следующий уровень.

❽ Несмотря на очень узкую и ограниченную модель сражений, все же можно применять определенные тактические приемы. Например, использовать Grubb, который не слишком силен в атаке, как тыловую поддержку — пусть он лечит других персонажей, применяет магию или атакует крахов, которые все равно теряют лишь единицу здоровья, независимо от силы атаки.

❾ Runner может воровать предметы из магазина. Бизнес этот на первых порах достаточно выгодный — при удачно проведенной операции вы разживетесь несколькими сотнями золотых и парочкой «лечилок». Но, прежде чем отдать соответствующую команду *Runner*, обязательно сохранись (удобнее всего применять быстрое сохранение/восстановление)! Иначе, при промике воришки, владелец магазина существенно поднимет цены.

❿❽ Если противник «зарядился» (*charged*), то это означает, что он готов применить магию. В таких случаях пострайтесь как можно быстрее уничтожить врага.

❿❻ Не тратьте в начале игры сильнодействующие лечебные средства. Например, очень невыгодно применять лечебные корни (не говоря о более сильнодействующих снадобьях), которые восстанавливают 250 хит-пойнтов, при общем количестве здоровья персонажа в 50 или даже 100 единиц. Лучше всего использовать хлеб (+50 хит-пойнтов), который на первых порах станет основной «аптечкой».

❿❾ Во время сражения уничтожайте в первую очередь тех существ, которые располагают мощными заклинаниями или скиллами.

❿❿ При покупке следите за тем, чтобы оружие или предметы экипировки могли быть использованы вашим персонажами (их портреты обводятся рамкой). Если в левом верхнем углу появляется белый крестик, то это означает, что данный персонаж уже экипирован таким предметом.

❿❽ Даже если какой-либо персонаж не присутствует в вашей команде, в магазинах вы можете прикупить ему все необходимое. Портреты таких «отлученцев» расположены в правом нижнем углу экрана.

❿❾ Могу ошибаться, но, кажется, если владелец магазина поднял цены, то он поднял их и на ПОКУПАЕМЫЕ предметы.

ПРОГРЕСС ХАРАКТЕРИСТИК МАЙИ ДО ВОСЬМОГО УРОВНЯ

	Strike	Armor	Power	Core	Strength	Agility	Perception	Psyche	Vitality	Speed	Next
Level 2	+6	+8	+5	+1	+9	+13	+13	+13	+11	+0	261
Level 3	+7	+8	+5	+1	+10	+13	+13	+13	+11	+0	542
Level 4	+6	+8	+6	+1	+10	+13	+13	+13	+11	+0	909
Level 5	+7	+8	+5	+1	+10	+13	+13	+13	+11	+0	1359
Level 6	+6	+8	+5	+1	+10	+14	+14	+14	+11	+1	1887
Level 7	+7	+8	+6	+1	+10	+13	+13	+13	+12	+0	2490
Level 8	+6	+8	+5	+1	+9	+13	+13	+13	+11	+0	3167

ГЕРОИ И ГЕРОИНЫ (ПРИСОЕДИНИЯЮЩИЕСЯ NPC)

Araym

Номер оболочки: 4

Пол: М

Приблизительный воз-

раст: 20 лет

Используемое оружие:



Grubb

Номер оболочки: 2

Пол: М

Приблизительный воз-

раст: 20 лет

Используемое оружие:



Maya

Номер оболочки: 2

Пол: Ж

Приблизительный воз-

раст: 19 лет

Используемое оружие:



Badu

Номер оболочки: 7

Пол: не определен

Приблизительный воз-

раст: неизвестен

Используемое оружие:



Led

Номер оболочки: 5

Пол: Ж

Приблизительный воз-

раст: 17 лет

Используемое оружие:



Runner

Номер оболочки: 2

Пол: не определен

Приблизительный воз-

раст: 1 год

Используемое оружие:



Corgan

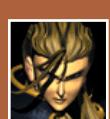
Номер оболочки: 3

Пол: М

Приблизительный воз-

раст: 27 лет

Используемое оружие:



Lobo

Номер оболочки: 6

Пол: не определен

Приблизительный воз-

раст: неизвестен

Используемое оружие:



Selina

Номер оболочки: 1

Пол: Ж

Приблизительный воз-

раст: 30 лет

Используемое оружие:



DVD@shop

(095) 258.86.27, (812) 311.83.12



КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

NERF ARENA BLAST

Для того, чтобы активизировать режим кодов нажмите <~> и введите:

God – режим бога
allammo 999 – 999 патроном к каждому в виду оружия
fly – появляется возможность левитации
ghost – появляется возможность прохождения сквозь стены
walk – отключает действие «fly» и «ghost»

GRAND THEFT AUTO 2

Для того, чтобы активизировать режим кодов, введите **GOURANGA**. После этого в качестве своего имени введите одно из нижеприведенных:

Yakuzadeath – режим бога
Livelong – режим бога (остается возможность ареста)
Blastboy – появляется все оружие
Navarone – появляется все оружие
Losefeds – полиция исчезает из города
Desires – куча полицейских на «хвосте»
Highfive – 5x Multiplier
Bigscore – вы набираете десять миллионов очков
Beefcake – увеличивается уровень жестокости
Gorefest – увеличивает силу столкновения машин
Iamasucker – открываются все уровни, появляется все оружие, включается режим бога
Coolboy – появляются деньги
Muchcash – появляются деньги (\$500000)

Forallgt – появляется все оружие
Godofgta – появляется все оружие с боеприпасами
Beneall – открываются все города
elvis is here – полиция исчезает из города
meatman – вокруг экрана бегает грызун
Itselfallup – позволяет сделать выбор уровня
no frills – активизируется режим редактирования
eatsoup – в магазине все становится бесплатно
wuggles – показывает координаты игрока

TARZAN

Введите коды во время игры:

Stlevel – пропустить уровень
Ststage – выбрать уровень
Stanimals – все животные-враги умирают
Stsave – сохранить игру
Stload – загрузить игру
Starzan – превратиться в Тарзана
Stjane – превратиться в Джейн
Stcolour – изменяется яркость

SHADOW COMPANY

Чтобы активизировать режим бога, выберите нужного солдата, нажмите

<Enter>, после чего введите **DOLEMITE**. Для, чтобы активизировать другие коды, нажмите <Enter> и введите:

PAUL HANEY SEES ALL – становится видно всех врагов
TOGGLE BOTTOMBAR – включить/выключить нижний экран
AUTOWIN! – мгновенная победа

Для того, чтобы получить доступ ко всем кампаниям, нажмите <Enter>, затем введите **SET_CAMPAIGN [название]**. Названия кампаний:

AngolaTutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

NHL 2000

Введите коды в процессе игры:

Awaygoal – приезжая команда забивает гол
Homegoal – домашняя команда забивает гол
Penalty – команда, неконтролировавшая шайбу получает пенальти
Victory – фейерверк
Flash – вспышки фотокамер с трибун
Mantis – руки, ноги и шеи игроков самым серьезным образом удлиняются
Nhlkids – игроки становятся значительно меньше

TRICKSTYLE

В меню выберите **CHEATS**, затем введите один из следующих кодов:

TEAROUND – всегда выигрывать
CITYBEACONS – все выигрывают
IWISH – игнорировать контрольные пункты на трассе
TRAVOLTA – специальные движения
INFLATEDEGO – режим больших голов

NOCTURNE

Нажмите <F10>, после чего введите:

Godgames – режим бога
Winblows – появляется все оружие и боеприпасы для него
Skeletonkey – появляется скелетный ключ
Moreammo – появляются дополнительные боеприпасы
Burningstake – появляются горящие стрелы
Thunderstorm – на улице начинает идти дождь
Snowstorm – на улице начинает идти снег
Bighead – большие головы у персонажей
Healme – восстанавливают здоровье
Silver – появляется 500 серебряных пуль
Aqua – появляется 500 водных анти-вампирских патронов
Mercury – появляется 500 меркуриевых пуль
Oldhat – у Незнамца на голове появляется другая шляпа

Goldmode – на экране появляется надпись «buy FLY!»
Freezer – враги замерзают на месте
Ifarted – у Незнамца появляется противогаз

Bigboom – действие этого кода неизвестно

REVENANT

Нажмите <Enter>, после чего введите:

Alreadydead – режим бога
Potionsnlotions – получить много снадобий

Alchemy – появляется 999999 золота
Nahkranoth – убить монстра одним ударом

Noamnesia – главный герой становится на 30 уровня

Abracadabra – не уменьшается мана и появляются все талисманы

Gimmesomegrub – появляется по пять различных типов еды

Lookunderthehood – действие этого кода неизвестно

Debug – действие этого кода неизвестно

КОДЫ PS

ROAD RASH 3-D

Super удар.

Нажмите **▲ + ○** и зажмите. Когда будете готовы ударить – отпускайте.

Перехват оружия.

Если вы будете другого гонщика пустой рукой, в момент когда он вытащил оружие, то у вас есть шанс это оружие поимствовать.

Воровство инвентаря из магазина.

Установите курсор на нужный предмет и одновременно удары рукой и ногой!

«Blast 2X» без проблем.

Во время гонки зажмите кнопку **ZOOM OUT**, затем кнопку **REARVIEW MIRROR** и отпустите **ZOOM OUT**.

Bad Biker.

Если вы забьете одного из японских гонщиков или получите штрафной талон от кола, то вас примут в банду байкеров. Это даст вам доступ к оружию банды.

Как избежать столкновения.

За несколько секунд до столкновения нажмите пару-тройку раз на «газ», чтобы поднять колесо и используйте автомобиль как трамплин.

RUSH DOWN

Все трассы.

Чтобы открыть все трассы в режиме **Arcade** нажмите **▲** [двойды], **▼** [двойды], **◀**, **▶**, **◀**, **▶**, **○**, **●**, **▲**, **●** на экране главного меню.

SOUTH PARK

Доступ ко всем «читам».

Введите пароль **ZBOBBYBIRD**.

SPORTS CAR GT

Как заработать деньги.

В втором классе гонок передвигайтесь влево до розового с серебром Saleen Mustang. Купите его за 30000\$, продать же его можно за 55,000\$. Повторив процедуру несколько раз вы озолотитесь.

Все трассы.

На экране с надписью «press start» нажмите **▼**, **▼**, **◀**, **▶**, **▲**, **●** и **R2**.

Все автомобили.

На экране с надписью «press start» нажмите **▲**, **▶**, **◀**, **▼**, **▶**, **●** и **L1**.

Дополнительные деньги.

На экране с надписью «press start» нажмите **▲**, **◀**, **▶**, **▼**, **▶**, **●** и **L1**.

SPEED FREAKS

Играть за COSWORTH:

Завершите Easy tournament за Monty. Если вам удалось прийти первым в каждом заезде, то следующим будет Cosworth's Challenge, где вам придется победить Cosworth – 3 круга на Millenium Park. Это практически невозможно, но можно схитрить. На первом прыжке после долгого поворота вправо попробуйте повернуть влево и приземлиться в место, окруженное вопросительными знаками. Двигайтесь ниже сквозь водопад к секретному тоннелю! Срезав путь трижды вы сможете обогнать Cosworth!

Хотя я и не уверен, что для этого обязательно нужен Monty...

Играть за TETSUO:

Выиграйте все гонки в medium tournament, затем победите Tetsuo на трассе City One.

Играть за BEAMER:

Выиграйте все гонки в hard tournament. Дальше понятно.

Другие возможности «резать»:

На первой трассе первого уровня это можно сделать, если проехать по мосту, что слева от вас перед последним поворотом на круге.

На второй трассе первого уровня это можно сделать около стартовой полосы. Когда вы поворачиваете влево в первый раз и продолжаете ехать ниже, далее следует повернуть влево, а не вправо.

ИГРА ВСЕРЬЕЗ

Single-player игры медленно, но верно вымирают — факт, не требующий уже, кажется, никаких доказательств. Если вы в этом сомневаетесь и все еще нежно прижимаете любимый *Fallout\Half-life\Broken Sword* (ненужное зачеркнуть) к трепещущей геймерской груди, просто прикиньте, много ли таких же упртых фанатов осталось в мире? А еще подумайте, почему все ведущие игроклопательные компании, вплоть до Microsoft'a с их *Asherons Call*, переквалифицируются на онлайновые проекты или, как минимум, уделяют львиную долю внимания мультиплеерной части разрабатываемых игр? И почему главными шутерными проектами года являются *Quake 3: Arena* и *Unreal: Tournament*, а RPG'шным — вышедший весной *Everquest?* Вот-вот. Еще лет пять, и сингл разделит участь динозавров.

Признаться, сам я давно не воспринимаю однопользовательские игры всерьез.

Причина банальна: А! Многие игрушки красивы, тщательно проработаны, первые пару часов весьма и весьма интересны, но потом понимаешь, что в поединке мой интеллект vs. искусственный интеллект нет ДРАЙВА. А значит, нет и удовольствия Битвы через Internet против таких же подставших от сингла игроков. Да и с нашими телефонными линиями тоже... иначе как извращением не назовешь. Остаются клубы — единственная возможность залепить из базуки и услышать (кайф!) разочарованное ойканье из-за соседнего компьютера.

Примерно такие вот невеселые мысли бродили у меня в голове, когда я обнаружил в журнальной рекламе нового игрового клуба «Полигон» купончик на час бесплатной игры. Людей (убивать) я люблю, халаву и подавно, так что, слегка поорудовав ножницами и бросив пару бутербродов в рюкзак, немедля отправился на поиски нового развлекательно-тусовочного заведения. Нашел. Поразился. Немного узнал про клубы — и еще больше поразился: уж больно все необычно. А причина банальна: ТАКИХ клубов с ТАКОЙ организацией в России еще не было. Без шуток и пафоса! Впрочем, давайте по порядку.

Начнем с тезисов: «Полигон» — не клуб одиночка, а целая сеть компьютерных клубов, охватывающая полстраны. На сегодня «Полигонов» четыре: один в Екатеринбурге, один в Тюмени и два в Москве, но все они объединены едиными принципами организации, правилами, оснащением и симпатичным сайтом — www.polygon.ru. Согласитесь, одно это уже очень необычно. «Полигоны» не только вместе приобретают доверие игроков, популярность и набираются опыта, но и в перспективе смогут совместно устраивать чемпионаты по различным компьютерным игрушкам, не клубные или городские (каковые здесь проходят регулярно), а общероссийские! Классно, да? Поехали дальше.

Помните сложившийся уже типичный образ игрового заведения: маленький душный полуподвалчик, плотно напиханный грязными компаниями и материющимися гаммерами? Забудьте! Создатели «Полигонов» (они же, кстати, в свое время сделали Dendy или Bonzu, ветераны игрового бизнеса, можно сказать) не пошли по протертенному десятками клубов пути, а сделали все очень цивилизованно и по уму. Пусть фраза будет выглядеть как реклама, но каждый «Полигон» — просто учебник на тему «как создавать идеальные условия для игры»: обязательно несколько комнат, что критично при проведении чемпионатов, удобные стулья и столы, за кото-

рыми, замечу, НЕ ТЕСНО играть и есть где раскинуть лапы и мышки. С последней проблемой во время забегов по московским клубам я сталкивался регулярно, так что здесь просто отдохнуть душой.

Дизайн тщательно продуман так, чтобы каждый «Полигон» оставил впечатление не сборища немытых компьютерщиков, а именно КЛУБА — места, где игроки собираются для общения. Зеркальные стены «Полигона-2» после, простите, убогости некоторых московских игровых подвалчиков (иначе и не назовешь) вообще поражают. Но настояще восхищение приходит, когда обнаруживаешь специальную комнату отдыха с уютными диванчиками, где посетители могут передохнуть и подогреть все ту же пару принесенных с собой бутербродов в стоя-

Command&Conquer: Tiberian Sun, Rainbow 6: Rogue Spear и второго *Grand Chef Auto!* Часто и много посетители бегают в *Delta Force, Unreal: Tournament* и разнообразные онлайновые развлечения (*Ultima* и *Everquest*, например). Ну и *Quake 1-2-3: Arena*, естественно — куда же без них. Кстати, при особом желании можно принести игрушку с собой — никто вам при установке мешать не будет. А при наличии совсем уж особого желания и достаточного количества желающих вы можете даже устроить по ней чемпионат с призами, памятными дипломами и т.п. — руководство у «Полигонов» очень отзывчивое и всегда идет навстречу пожеланиям.

В четвертых, лично меня сразу же очаровало обилие знакомых лиц: в клубах тусуется тьма известнейших и профессиональнейших игроков.



щей тут же микроволновке (сам грел), дабы, подкрепившись, снова ринуться в бой, или VIP-кабину на одного или двоих. Продумано, как же все продумано!

Впрочем, отличной организацией все «Полигоновские» приятности не исчерпываются. Что стоит отметить еще:

Во-первых, «Полигоны» оснащены прямотаки шикарными компьютерами: Celeron 480-570 MHz, 64 Mb оперативной памяти, Voodoo 3 3000, пятнадцатидюймовые мониторы, обязательно — наушники и отличные Logitech'овские мыши. Игр, чьи системные запросы не удовлетворила бы подобная машинка, пока не существует.

Во-вторых, быстрая 100 Mb сеть, абсолютно без лагов. Более того — клубы через выделенные линии подсоединенны к Internet, так что при желании можно поиграть и в Сети. Пинг при этом минимальный: при прогулках в *Quake 2* по ведущим российским серверам он не превышает 50, хоть на тебя и орут постоянно «LPB!» (Low Ping Bustard, если кто не знает), выносишь всех как ведра с мусором. Кстати, возможно московские «Полигоны» будут соединены таким же толстенным кабелем между собой, так что склестнуться можно будет просто с тучей народа одновременно.

В третьих, играют тут не только в Quake, чем часто грешат некоторые не-будем-тыкать-пальцем. Найти в «Полигонах» можно почти все из когда-либо описанного в нашем журнале, начиная от *Half-Life, Need for Speed* и *Tribes* до

Нет, серьезно — количество пап на квадратный метр радует нескажанно! В «Полигоне-2» регулярно тренируются сильнейшие российские кудакеры из *Nobody Is Perfect* — даже наблюдать за их тренировками сплошное удовольствие. А вообще, обстановка чертовски дружелюбная — как дома. Даже девушки в последнее время стали заглядывать, ну скажите, часто ли в компьютерных клубах вы встречаете девушек? :)

Правда, все это только глюсы, ну а минуты? Минусы есть. А точнее, недостаток пока только один: «Полигонов» все еще мало. «В каждый город по Полигону!» — оправданный на мой взгляд девиз, недаром в форуме www.polygon.ru регулярно появляются просьбы «А нам клубик?» не только от имени братьев-россиян, но и даже от израильских геймеров! Впрочем, руководство «Полигонов» не собирается останавливаться на достигнутом и обязательно откроет новые отделения. Где именно — пока секрет. Но мы обязательно будем следить за развитием этого очень перспективного проекта и держать вас в курсе.

Ну а я на данный момент в «Полигоне-2» просто осел, провожу ровно столько времени, сколько работает клуб, т.е. круглосуточно. Поверьте, никакой синглплеер не сможет сравниться с хорошим, душевным, агрессивным поединком с живым соперником, особенно в любимую игру! Так что смело вырезайте «халавный» купончик и вперед, навстречу настоящей игре! Ну а если чувствуете себя очень уж уверенно, зовите — слушаемся.

Мне искренне хочется выразить свою признательность тем людям, без кого создание этой Энциклопедии было бы невозможным или, по крайней мере, чрезвычайно затруднительным.

Спасибо Fat Cat, Андрею Алаеву, Денису Позднякову aka DragonDen, Александру Володковичу aka Chaos Mage, Дмитрию Чайкову aka Unseen, Vo-13, Александру Нероеву aka Erl, Владиславу Гончарову, Кириллу Злотину, публикации которых использовались при подготовке этого материала. Авторитетно заявлю — все эти люди на высочайшем уровне разбираются в ролевых играх, поэтому очень рекомендую прислушиваться к их мнению.

Отдельное спасибо Сергею Климову из Snowball, который всегда охотно подкидывал пищу для ума ;)

Спасибо Андрею Шевченко aka Zombik за великодушно предоставленную возможность использовать скриншоты из Энциклопедии Игр 3500; спасибо Юрке Кукушкину и Натику Васильевой за оперативную и содержательную рецензию.

И, конечно, спасибо вам, дорогие читатели, что вы по-прежнему с нами бок о бок в одной команде!..

Окончание.
Начало смотри
в ##20, 21, 22
октябрь-ноябрь 1999.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AD & D

Legend Of BladeMasters

Дата выхода: 4 кв. 1999
Издатель: Ripcord Games
Разработчик: Ronin Entertainment



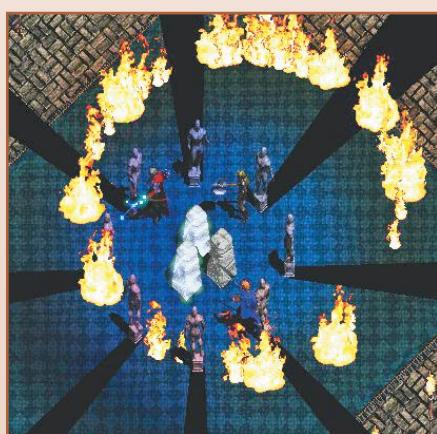
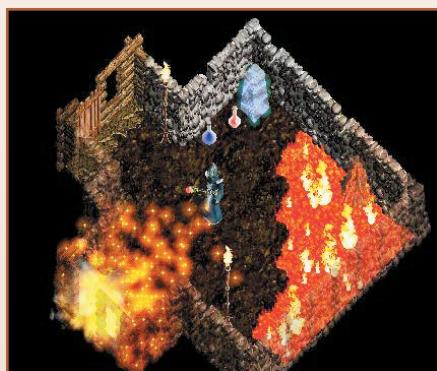
Еще одна игра в «японском» стиле. Анимэ, самураи, характерная восточная культура и манящее своей смертельной опасностью японское оружие — все это будет сполна реализовано в **Legend Of BladeMasters**.

Технологически игра близка к **Dark Stone**, разве что основана на чуть более мощном движке. По части ролевой модели — думаю, аналогии будут уместны с **Final Fantasy** или **Zelda** — игры, которые хорошо знакомы любому владельцу приставки от **Sony**.

Больше рассказывать о **Legend Of BladeMasters** не имеет смысла. Проект, скорее всего, будет неплохим, но все же проходящим. И это не столько вина разработчиков, сколько несправедливый геноцид «приставочных» игр на **PC**. Так уж сложилось...

Nox

Дата выхода: I квартал 2000
Издатель: Westwood
Разработчик: Westwood



Призвание **Nox** — убить **Diablo II**. Причем еще до рождения обеих.

Этому проекту **Westwood** уделяет огромное внимание и вкладывает в него рекламный промоушен немалые средства. Действительно, проект интересный, эффектный и в известной степени оригинальный... Вот только не до конца мне понятна формулировка «**Diablo II killer**». Во-первых, это некорректно по отношению к еще не вышедшей игре. А во-вторых, две эти игры, похоже, не слишком уж пересекаются, и, больше того, им уготовлены совершенно разные ниши.

Судите сами — **Nox** представляет собой чистый аркадный экшен с минимальным уклоном в **RPG**. Т.е. некая статистика для персонажа и привычный набор заклинаний там присутствовать будут, но не более того. В этом отношении по определению «неролевой» **Diablo II** смотрится куда более «ролевым». Каким тогда боком игры будут конкурировать? И все же ребята из Westwood настаивают на формулировке «**Diablo II killer**». По мне так это попахивает раздуванием искусственного ажиотажа и созданием априорной скандальной славы... Впрочем, надеюсь, что это не так.

Но вернемся к **Nox**. Для составления первого впечатления об игре представьте красивую экстремально динамичную аркаду, которую подновили ролевыми элементами. В частности, сделали предварительный выбор гер-

оя (маг, воин, чародей), добавили простейшую статистику для персонажа, состряпали полторы сотни заклинаний и для хорошего довеска реализовали генератор квестов.

Сильной стороной **Nox** является тщательно проработанный алгоритм **line of sight**, т.е. линии зрения. Это означает, что герой не увидит монстров, которые находятся вне поля его зрения, а также не сумеет распознать тварь, скрытую стеной или иным препятствием, и т.д. Любители «реалистичности во всем» примут такую особенность игры на ура.

Вполне законно, что **Nox** будет поддерживать многопользовательский режим. Уж если решили забить побольше гвоздей в гроб **Diablo II**, то делать это нужно с толком. В том числе обеспечить и хорошую подборку multiplayer-режимов — **Deathmatch, King of The Hill, Capture The Flag, Hot Potato, Scavenger Hunt**. Самым оригинальным, пожалуй, можно назвать режим «горячей картошки», где основной задачей является постоянная передача эстафетного овоща. Если же картофелина окажет у персонажа на руках дольше заранее указанного периода времени (от полминуты до двух минут), то она рванет почице Ф1.

Revenant

Дата выхода: 4 кв. 1999
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Cinematix



Ух! Вот это смесь — половина на половину: 50% экшена и 50% ролевика. Причем пропорции идеально выдержаны, как бы ни парадоксально это звучало.

Уж с каким сомнением я отношусь к насилиственному скрещиванию **action** и **RPG** (**Diablo** — не трогай!), но **Revenant** оказался гениальным в этом плане. В принципе, это почти тот же **Diablo**, но с боями, достойными динамичного файтинга. Есть и выпады, и фехтовальные пиретзы, и... В общем, бой **Revenant** надо видеть,



рассказы тут не помогут.

Но при всем этом динамизме ролевой пласт не оказывается второстепенным и не тонет в пучине адреналина. Нет и еще раз нет. Наоборот, каждая приобретенная единица опыта дает себя знать в поединке и каждый уровень скилла владения оружием (кстати, он прогрессирует в зависимости от частоты применения данного оружия) делает победу над врагом более легкой.

Ролевая система **Revenant** достаточно прозрачна и очень изящна. Изящность ее заключается в следующем — главный герой игры не наращивает свои показатели и не совершенствуется в военном искусстве. Нет, он ВСПОМИНАЕТ свои былья навыки. Объясняю — ключевой персонаж является воскрешенным воином, причем воином очень и очень солидным. 25 уровней по всем базовым показателям, если пользоваться терминологией **AD&D**, а то и посолиднее... Но побочным эффектом от воскрешения стала тотальная потеря памяти, которая сделала нашего героя почти обычным человеком. Правда, с каждым проведенным поединком его рука действует все увереннее и профессиональнее, а каждый выпад становится все более быстрым и неожиданным. Короче говоря, былое мастерство вспоминается и постепенно возвращается. Красиво придумано, верно?

Уникальна система магии **Revenant**. Заклинания в буквальном смысле перерисовываются, и как из букв складываются несущие смысл слова, так и из набора этих рун получаются готовенькие заклинания.

Я еще долго могу рассказывать про эту замечательную игру (кстати, все эмоции вызвала всего лишь демка — от релиза я бы, наверное, хватился за сердце!), но ограниченный журнальный объем жестко висит аки дамоклов меч. Но, думаю, вы мою основную мысль поняли.

Septerra Core: Legacy Of The Creator (Interplay)

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Interplay/Monolith/Topware

Разработчик: Valkyrie Studios



про остальные вкратце, увы, рассказать невозможно. Заклинания в **Septerra Core** основаны на использовании специальных карт, которые носят название Карты Судьбы и чем-то похожи на карты Таро. Всего в игре 25 разновидностей таких карт, каждая из которых является самодостаточным заклинанием. Но это еще не все — некоторые из карт можно комбинировать между собой, получая таким образом до 110 уникальных заклинаний!

Еще запоминается очень удачная система боя, напоминающая аналогичную систему из **Parasite Eve** или **Final Fantasy**. Действует она следующим образом. Во время схватки заполняется специальный индикатор; причем пока идет процесс заполнения, игра происходит в реальном времени. Как только «градусник» заполнится хотя бы на треть, появляется возможность вызвать паузу, во время которой можно произвести атаку, применить заклинание и т.д. Но есть небольшой нюанс — чем больше заполнится индикатор (он разделен на три зоны), тем более сильной будет атака ваших персонажей!

В общем, **Septerra Core** — Вещь с самой большой буквы. Очень рекомендую.

Soulbringer (Interplay)

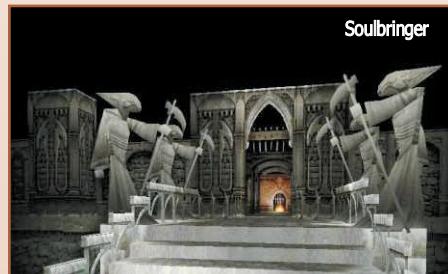
Дата выхода: 4 кв. 1999



Soulbringer



Soulbringer



Soulbringer

Наши ребята делают игру по произведениям Муркона. С его непосредственным отеческим участием. Перечитайте, пожалуйста, два последних предложения раз десять. До полного просветления.

Нет, согласитесь, это фантастика! Чтобы вот так обставить девять(!) европейских и американских команд и вести работу с культовым автором по культовому циклу книг — это нужен талант. Но создатели Всеслава таковым не обделены — и это наглядно подтвердил выбор Мастера. Молодцы, ребята!

Soulbringer является смесью **RPG/Adventure**. Базируясь на движке Всеслава, который за время работы сноуболовы грозились серьезно доработать и обновить. В общем, в 2001 году, на который запланирован релиз **Soulbringer**, игра должна смотреться более чем достойно.

Про сюжетную часть говорить не нужно — все ясно из названия. Кстати, Муркона подкупило именно то, как был воплощен Элрик — сноуболовы сделали из него благородного воителя, а не Рэмбо, коим его норовили представить западные конкуренты.

В планах **Snowball** портирование проекта на **Dreamcast**; как дополнительная потенциальная платформа рассматриваются **PSX2**.



Игра представляет собой «японский» ролевик, выращенный в стенах американской фирмы **Valkyrie**. Проект отличается стильной графикой, выполненной в знаменитом стиле аниме, колоритным сюжетом, в высшей степени оригинальной игровой вселенной и своеобразной системой магии.

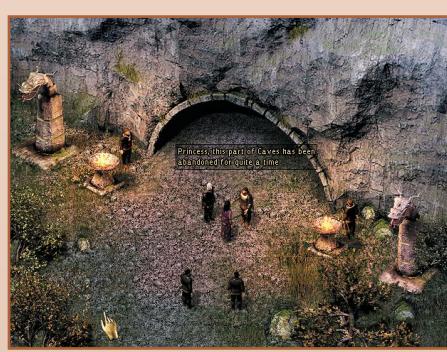
Остановлюсь подробнее на последнем пункте, так как

Strombringer: Elric of Melnibone (Snowball Interactive)

Дата выхода: 1 кв. 2001

Издатель: не объявлен

Разработчик: Snowball Interactive



Дополнительную информацию о **Strombringer** ищите в этом или одном из ближайших номеров нашего журнала.

Summoner

Дата выхода: 4 кв. 2000

Издатель: Interplay

Разработчик: Volition

Проект, который еще не скоро появится на прилавках. Поэтому и информация о нем несколько расплывчата и туманна. Но все же попытаемся обрисовать картину. Вот

Суммонар — человек, который обладает даром призывать всевозможных существ. Однако этой уникальной способностью еще нужно научиться грамотно пользоваться, иначе она обернется во вред своему хозяину. Вот так и главный герой оплошал с суммонингом и призвал в родные земли страшного демона...



Summoner является трехмерной ролевой игрой, замешанной на мифах и сказаниях. По ранним скриншотам четко видна «японская» стилизация проекта, хотя по сюжету действие раскинется более глобально — предстоит побывать не только в Стране Восходящего Солнца, но и в средневековой Европе, а также в других местах. Кстати, все историко-географические аналогии несколько условны, так как в **Summoner** реализована своя собственная вселенная, местами лишь напоминающая реальный мир.

Для игры выковывается собственный уникальный графический движок. Пока все скриншоты выглядят вполне пристойно, но вот насколько engine будет хорош в динамике — еще вопрос. Единственно, что меня сразило наповал, так это колоссальные приближения/удаления камеры: от снимков практически в упор, когда персонаж заполоняет весь экран, до вида с высоты птичьего полета, когда фигуры героев представляют собой горстку пикселей. Лихо, ничего не скажешь.

Честно говоря, я не могу четко сказать, чем же так меня заинтриговал **Summoner**, а то, что он заинтриговал — сомнений не возникает. Что-то в нем есть, нутром чую...

Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness

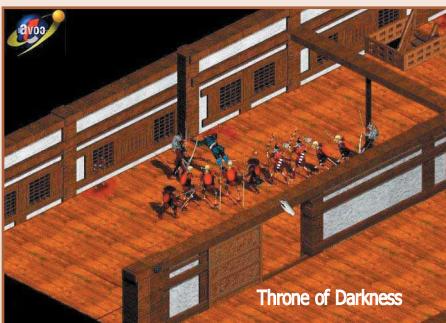
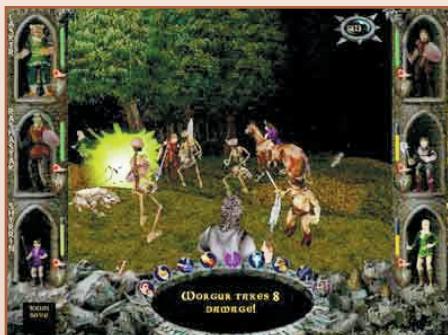
Дата выхода: Весна 2000

Издатель: Westwood Studios

Разработчик: Heuristic Park

Затем проектом стоит сам Дэвид Брэдли (**D.W. Bradley**), руководитель гениальной ролевой игры **Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant** (и еще двух предыдущих игр этой серии). А **Wizardry VII**, по моему мнению, является одним из лучших роликов за всю историю жанра... Не скажите за притчания влавшего в стареческий маразм давнего фана CRPG'...

Игра с длинным названием **Swords and Sorcery: Come**



Ultima IX: Ascension (Electronic Arts)

Дата выхода: 4 кв. 1999

Вышедшая демка **Ultima IX: Ascension** начисто перевернула представления о качестве графики в ролевых играх. КРАСОТИЩА! Это надо увидеть, пускай игра отчаянно тормозит, пускай она крайне взыскательна к системным ресурсам компьютера и пускай она занимает около 300МВ. Красота, дорогие, требует жертв. Иногда даже больших. Вот Главный уж сказал, что готовится к концу ноября, когда должен быть официальный релиз игры. Я, естественно, тоже тут же объявил о встречной инициативе...

Не думаю, что об Ультиме нужно подробно рассказывать. Слишком хорошо известен этот сериал, и популярность его в ближайшем будущем уменьшаться точно не

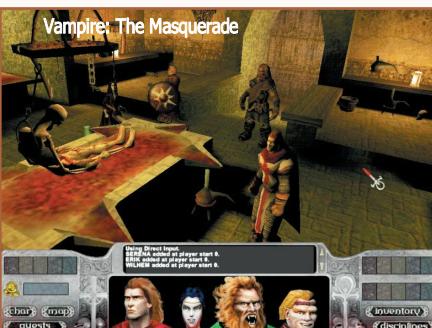


Third World (Activision)

Дата выхода: Весна 2000

Throne of Darkness (Acclaim)

Дата выхода: 2 кв. 2000



будет. Тем паче, что девятая часть обещает быть... Подскажите нужный эпитет — «фантастической», «универсальной», «сногшибательно» — это слишком банально...

Последняя встреча с Аватаром... Конечно, за восемь предыдущих серий он порядком поднадоец, но с другой стороны — вроде как уже свыкались. Неплохой он парень, жаль расставаться!

Мир девятой Ультими будет почти целиком территориально совпадать с миром, представленным в седьмой части. Перекочует из предыдущих серий и целая плеяда NPC, а также монстрикинги (30 видов, плюс уйма подвидов). Вся эта живность будет самостоятельно сосуществовать и как-то уживаться, короче говоря, мир Ультими IX будет практически самодостаточным. Каким, кстати, был и мир *Might and Magic VI-VII*.

Система магии, заготовленные классы для Аватара, интерфейс и многое другое практически не претерпят изменений. Конечно, будут многочисленные сюрпризы, но, как подметил Гэрриот (ака Лорд Бритиш), нас «ждет не новое знакомство, а встреча со старым другом».

Комментарии не требуются. Просто готовимся к концу ноября...

Vampire: The Masquerade — Redemption

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Activision

Разработчик: Nihilistic Software

Очень любопытная трехмерная ролевая игра на основе вселенной *Vampire*, созданной фирмой *White Wolf*. Больше ничего к этому не добавлю ;) — читайте глобальный обзор в прошлом номере!



**ВНИМАНИЕ!
В ПРОДАЖЕ
С 11 ОКТЯБРЯ
1999**



**ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС**

**COMMAND & CONQUER —
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени**

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный С&С: TIBERIAN SUN**



ходилась) в разработке около трех лет, а значит, было чем заняться.

Кратко о проекте — четверка персонажей, полсотни заклинаний, уникальная ролевая система, которая вообще не использует оружие (только магия — **only and forever**). Что еще? Вроде бы в ортодоксальный шутер *Wheel Of Time* не должен выродиться, но вот насколько в нем сильна и продумана ролевая составляющая — доподлинно не известно.

Загадочный во многих отношениях проект.

Wizardry VIII

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Sir-Tech Canada

Разработчик: Sir-Tech Canada

«Официальное» продолжение **Wizardry VII**. «Неофициальное» разрабатывается бывшим руководителем проекта — Дэвидом Брэдли — и носит название **Swords and Sorcery**.

Обе игры сильно похожи и по ключевым параметрам вообще неотличимы. В обеих используется трехмерная графика. Обе наводнены NPC и имеют развитую ролевую систему. И в той, и в другой заявлена инте-



РЕДАКЦИЯ ТРЕТЬЯ ВОЗМОЖНО, НЕ ПОСЛЕДНЯЯ

Начну с формального предупреждения — информация, которая обосновалась ниже, носит сугубо технический характер. Все настолько завернуто и нетривиально, что подзаголовком для этого раздела можно поставить фразу «Кто знает, тот поймет». Вызвано это не моей прихотью, а спецификой анонсов от **Wizards of the Coast**.. Да и вообще, кто сказал, что ролевые системы — это просто?!

И, тем не менее, постараюсь обрисовать в нескольких словах общую картину Третьей Редакции. Итак, **AD&D 3rd Edition** — это полностью новый свод правил, кардинально отличающийся от предшественника. Многие отдельные составляющие игровой механики остались нетронутыми или, по крайней мере, легко узнаваемыми, но существенная часть очень сильно трансформировалась. Или вообще исчезла.

ролевую часть (генерация персонажа, его прокачка и развитие, набор в отряд NPC и т.д.).

Ребята всерьез прорабатывают игровой мир, который будет отличаться полной самостоятельностью. Например, ночью крестьяне будут спать в своих домах (а не споняться без дела по улицам, как в **Might and Magic VI**), утром — выходить на работу, днем, соответственно, заниматься делами... При этом любой из жителей может обратиться к Всеславу или наоборот ответить на его призыв. И это только частный пример общей интерактивности мира!..

На этом и остановимся, а то разговор у нас получится долгим... За информацией отсылаю вас к оригинальному источнику, который расположен по следующему адресу <http://www.snowball.ru/warlord/russian/index.shtml>.

Приятно, что есть такие проекты. Приятно, что они есть не где-то, а у нас. И особенно приятно, что ребята охотно делятся информацией и, без преувеличения, вкладывают душу в свой проект.



Мне, честно говоря, ситуация с Третьей Редакцией у **Wizards of the Coast** напоминает очень скожий расклад у **Sony** со своей **Playstation**. Т.е. когда уже анонсирована новая приставка, нуждающаяся в промошоу и раскрутке, но когда продажи старой хотя и пошли на убыль, но все еще очень солидны. Короче, хочется сорвать куш побольше и там, и там. Так вот, у **WotC** складывается точно такая же дилемма. С одной стороны, они открыто признают, что их новое детище вытеснит со временем старое. Да-да, все принципы, атрибутика и принадлежности Второй Редакции потихоньку начнут изыматься из тиражирования. Аминь. Но, с другой стороны, **«Визарды»** стараются донести этот факт как можно в более мягкой форме, дескать, не сразу, потихоньку, все это еще будет долго продаваться, так что вы не подумайте... И так далее в том же духе. Но, как бы ни старались ребята завуалировать вытеснение Второй Редакции более новой, факт остается фактом — новый свод правил не расширяет, а ЗАМЕЩАЕТ старый. И это нужно четко понимать.

На этом вводная часть закончена. Переходим к конкретике.

АКОГДА, СОБСТВЕННО?

Вопрос первый, самый животрепещущий — когда же все это добро появится? Отвечаю, не так-то скоро. Выход *Player's Handbook* (PH) запланирован на август будущего года (2000 то бишь), *Dungeon Master's Guide* (DMG) — на сентябрь того же года, а *Monster Manual* (MM) — лишь на октябрь все того же первого года нового столетия. Кстати, одновременно с PH появится еще одна любопытная книжечка — *Conversion Guide*, в которой будут раскрыты все нюансы конвертации персонажей, предметов, модулей и т.д. из Второй Редакции в Третью.

После выхода этой ключевой литературы начнутся пополнения и на литературном фронте. Заявлены несколько книг, посвященных мирам новой Редакции, а также активно начнут создаваться новые модули, кампании и игровые вселенные. Все это будет неспешно штамповатья, вытесняя потихоньку продукцию Второй Редакции. Процесс вытеснения ориентировано должен завершиться приблизительно в 2001-2002 годах.

ПЕРСОНАЖИ, ПЕРСОНАЖИКИ И ПЕРСОНАЖИЩА

Разговор о персонажах в Третьей Редакции начну, пожалуй, не с новшеств и изменений, а с тех моментов, которые остались нетронутыми. Итак, во-первых, разработчики не посягнули на самое святое, что есть в AD&D 2nd Edition — набор из шести стандартных базовых характеристик персонажей по-прежнему включает силу, конституцию, ловкость, интеллект, мудрость и харизму. В принципе, в этом нет абсолютно ничего страшного — многие Ведущие самостоятельно добавляют необходимые характеристики или каким-то образом модернизируют старые.

Во-вторых, не изменился и процесс накидывания этих характеристик — четыре броска кубика с шестью гранями, после чего выбираются три лучших броска; либо выкидывается шесть раз 3d6, а потом выпавшие значения по желанию игрока назначаются тем или иным характеристикам. Опять же это правило очень часто обходится — можно навскидку назвать с пяток дополнительных способов выбрасывания базовой статистики.

В-третьих, для персонажа остались основные уровни развития — от 1 уровня до 20 уровня. Разумеется, после достижения 20 уровня жизнь не кончается, а скорее даже наоборот — самое интересное только начинается. Но пока речь идет только об этих первых двух десятках уровнях, а подробности уровней 20+ будут обнародованы лишь в дополнительных изданиях.

В-четвертых, не изменилась система мировоззрения персонажей. Точнее сказать, изменилась минимально. В DMG появятся некие дополнительные опции и разъяснения по этому поводу.

На этом с наследием Второй Редакции закончим. А теперь пройдемся по новшествам.

Начну со снятия ограничения на прогресс персонажа. Секите момент — теперь можно развивать **ЛЮБОГО** персонажа **ЛЮБОЙ** разы и класса до **ЛЮБОГО** уровня (какие-либо специфические ограничения Ведущего в расчет не берем). Далее, добавилось несчетное количество комбинаций для мультиклассов — как заявили в официальном анонсе создатели Третьей Редакции, «персонаж Гном Паладин Волшебник вполне возможен». Представить такого красавца не так-то просто, но, по-моему, идея отличная.

Полностью свелась на нет громоздкая и не слишком удачная система *weapon proficiencies*, которая определяла мастерство владения тем или иным оружием. В Третьей Редакции она будет подменена гораздо более изящной системой скиллов, к которым теперь присоединятся многие разобщенные способности и особенности персонажей (например, способности вора и т.д.). Успешность применения того или иного скилла будет определяться броском кубика d20. При этом механика определения успешного/неуспешного исхода точно такая же, как и при броске *saving throw* (спасброска). Как видно, скиллы станут единой унифицированной системой применения специальных возможностей и/или способностей, что, безусловно, сделает всю игровую систему куда более изящной и прозрачной.

МОРДОБОЙ НА КЛОЧКЕ БУМАГИ

Начну с главного — свершилось! Более совершенному армог-классу (AC) стало соответствовать БОЛЬШЕЕ число! Разумеется, никаких принципиальных изменений это нововведение не принесет, но сам факт того, что просьбы и мольбы армии фэнов AD&D были не только услышаны, но и приняты к рассмотрению, не может не радовать.

Да, армог-класс стал прогрессировать «наверх». Минимальное значение по-прежнему осталось равно 10 (это сделано для минимального вмешательства в математику игры), а дальше с увеличением AC это число возрастает. Например, бывшему AC-5 соответствует новый AC 25.

Итак, AC0 в Третьей Редакции не существует, а, следовательно, не существует и такого параметра, как THAC0. Зато добавлен новый атрибут DC (difficulty class), который определяет общую защищенность персонажа с учетом всех модификаторов.

Дайс инициативы теперь не выкидываются перед каждым раундом (кстати, раунд в Третьей Редакции длится шесть секунд), а кидается перед всем сражением. При этом на инициативу наконец-то начала влиять подвижность персонажа — логичное правило, которое по неизвестным причинам доселе официально не поддерживалось.

Теперь несколько фактов, которые в комментариях не нуждаются. Оружие по-прежнему будет наносить повреждения, лежащие в заданном диапазоне. Критические удары (critical hits) будут. Полностью удалены скоростные показатели оружия (speed factors). Несколько атак за раунд теперь могут проводить не только файтеры, но и персонажи других классов. Отменены «дробные атаки» (например, 2 атаки за три раунда) — теперь дополнительную атаку можно использовать в любом раунде. Концепция и механика спасбросков осталась неизменной. То же касается и хит-поинтов.

ВОЛШЕБСТВО ПОСРЕДСТВО КУБИКА

Классическая система «кастанул и забыл», являвшаяся основой магии во Второй Редакции, осталась базой и в Третьей. Таюже не изменилась принципиально схема «чем выше уровень, тем больше доступно заклинаний».

Но есть и существенные различия магических систем. Для Третьей Редакции специально была сделана подборка унифицированных заклинаний, которые могут применять как священники, так и маги. Например, заклинание *Light*, которое просто заливает темное помещение ярким светом. Насколько можно судить, в эту унифицированную группу собрали все простые «рабочие» заклинания.

Другая часть магии разделилась на две категории — *arcane* (для магов) и *divine* (для священников). В принципе, эти категории четко разграничены и не имеют общих точек соприкосновения. Возможны лишь отдельные исключения, например, Друиды, которые способны применять оба типа магии.

Запланировано восстановить правило старой добрых Первой Редакции, которое гласит: «чем выше уровень волшебника, тем большей сопротивляемостью вражеской магии он обладает». Логично!

ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО «ОН-ЛАЙН»

Обидно, очень обидно, но на обзор онлайновых ролевых игр совсем не осталось места. Скажу откровенно, было у меня в мыслях подробно рассказать про уникальный ролевой проект — Астонию (<http://www.astonia.com/>), да только не получится. И дело не столько в скромных страничных объемах, выделенных на финальную часть, сколько в том факте, что игра с декабря месяца станет платной. Т.е. аккурат к выходу этого номера. А подробно говорить о платных ролевых играх мне бы не хотелось по очевидным причинам. Да и потом о таких проектах было сказано немало слов в рубрике «Онлайн».

И, тем не менее, про онлайновые игры сказать я просто обязан. Они настолько сильно отличаются от одиночных игр, что им, по сути, можно посвящать отдельную Энциклопедию. Самые известные и, соответственно, самые что ни на есть платные онлайновые игры пока оставим в покое. Вы уже наверняка наслышаны и про *Ultima On-Line*, и про *Asheron's Call*, и про *EverQuest*, и про *Underlight*... Пусть ежемесячная плата не так уж и высока (в среднем не более 10\$ в месяц), но для нас интерес представляют проекты иного рода.

КАРТЫ В РУКИ!

*только для первых 3000 покупателей
модемов 56k Fax Modem
или COURIER*

Акция проводится в магазинах:

М-Видео	921-0353
Белый Ветер ДВМ	928-7392
Партия	742-5000
	913-5090, 230-0039
Компьюлинк	737-8855
Эр-Стайл	904-1001

RRC
Business Telecommunications

(095) 956-1717, 133-5320
email: info@rrc.ru



МЕСТО СВОРА ПОЛИГОН

www.poligon.ru

СЕТЬ МОЩНЫХ 60 шт.! КОМПЬЮТЕРОВ

Pentium-II 450MHz, 64 MB SDRAM PC100
HDD IDE 8,4GB, Voo Doo 3 3000 16MB, SVGA 15'
Сервер 2* Pentium-II 400 MHz 256 MB SDRAM
Сеть-100 МБ/сек, переключаемая

VIP-залы с суперкомпьютерами

САМЫЙ 100 МЬ! БЫСТРЫЙ ИНТЕРНЕТ

Выделенная линия для мгновенного доступа к Интернету, электронной почте и сетевым играм

Москва



POLIGON-1 ст. м. "Студенческая"
ул. Студенческая, 31
Тел.: (095) 249-8520



POLIGON-2 ст. м. "Университет"
ул. Молодежная, 3
Тел.: (095) 930-2240

Екатеринбург
POLIGON-E ст. м. "Уралмаш"
ул. Космонавтов, 56
Тел.: (3432) 37-32-27

Тюмень
POLIGON-T ул. Республики, 53
2 этаж
Тел.: (3452) 39-07-70

РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!

**Вырежи купон
и получи 1 час
бесплатно в клубах
ПОЛИГОН**
Купон действителен
с 18.00 до 22.00
с понедельника по четверг

Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

Если вы хотите найти действительно БЕСПЛАТНЫЕ онлайневые ролевые игры, то существует два варианта. Первый — список онлайновых RPG на [Vault Network](http://www.vaultnetwork.com/) <http://www.vaultnetwork.com/> или ином специальном сервере. Не факт, конечно, что все эти игры являются бесплатными (скорее даже наоборот), но кое-что там есть. Привожу конкретные примеры — <http://www.mushroomblue.com/survival/> и <http://www.ten.net/~pcgaming/games/darksunonline/welcome.html>. Только дружеский совет — не судите об этих проектах по первому взгляду!

Второй вариант — это, простите за выражение, MUD'ы. Или, говоря более подробно, MultiUser Dungeons. Здесь отправной точкой послужит <http://www.mudconnector.com>, где собрано немало полезных ссылок на «многопользовательские подземелья». Конечно, на первый взгляд MUD может внушить благовейный страх — обычные черточки и буковки вместо ускоренной навороченной трехмерной графики. И вообще, MUD'ы мне лично напоминают операторский экран из «Матрицы», на котором мир представлял в виде колонок цифр... Но тем не менее. Вся прелесть MUD'ов в бешеном количестве пользователей и ГЛУБОЧАЙШЕЙ ролевой системе. Закручено все лихо, без емкости не разобраться. Но и кайф соответствующий — пару лет назад «переболел» сам, «заразил» друзей, что в итоге вылилось в бесконечные бессонные ночи и серьезные проблемы с учебой... ;)

Ну что еще посоветовать? Может, Diablo? Ладно, шутки — шутками, а еще одну ссылку я подброшу. На сей раз на сайт <http://www.mpogd.com>, который содержит огромное число ресурсов на онлайневые игры. Правда, там собраны не только RPG, но может оно и к лучшему, верно?

ВМЕСТО ТОЧКИ

Собственно, на этом финальном аккорде и заканчивается Энциклопедия. Не забывайте, что это был первый опыт подобной публикации, поэтому всецело рассчитываю на вашу снисходительность и не слишком суровый суд. В будущем мы планируем не оставлять эту тему и продолжить линейку Энциклопедий. Потому присыпайте ваши письма с комментариями, пожеланиями и, разумеется, с осмысленной критикой.

А теперь давайте подведем итоговую черту. Цель всего данного материала была на удивление проста — поведать вам, друзья, о мире ролевых игр. Нет, не совсем так — точнее будет сказать о Мире Ролевых Игр. За основу мы решили взять систему правил AD&D, отталкиваясь от нее, попытатьсяхватить весь обозначенный пласт.

Мы старались (сейчас я говорю «мы», так как над материалом трудился далеко не я один), чтобы вы прониклись замечательным ролевым жанром. Чтобы оценили, насколько он богат и многогранен, сколь разнообразны ролевые игры. Чтобы вы поняли их главную особенность, о которой так часто забывают, — в ролевые игры не играют, их отыгрывают. Чтобы вы знали, что за словом RPG скрываются приключения, которые ни в коем случае не оставят вас равнодушным. Чтобы вы переживали и волновались за героев, чтобы плакали, смеялись, ненавидели или любили вместе с ними. Чтобы вы осознали, что ролевая игра начинается не с кубиков и книжки со сводом правил, а с богатой фантазии и желания окунуться в новый безумный мир...

Если хоть малая толика из сказанного стала вам близка и понятна, то можно считать, что со своей задачей мы справились.

Жанр RPG сейчас на гребне успеха, в этом можно не сомневаться. Уж одних только «чистых» ролевых проектов сколько анонсировано, не говоря о полукровках. Куда ни кинь, так везде присутствуют пресловутые «ролевые элементы». Понимать это выражение надо так — для персонажей заведена статистика, которая повышается по ходу пьесы. Это не есть плохо, разумеется, но называть это «элементами RPG» не совсем корректно. С «элементами статистики» — вот более точный термин...

Но вернемся к мысли, от которой мы благополучно отшли. Итак, жанр на коне, популярности ему не занимать, но что будет дальше? Ведь когда-то и стратегии сметались ураганным ветром; хватали, почти не глядя, за одно только слово «Strategy» на коробке... И где теперь все эти стратегии, позвольте поинтересоваться? Вот то-то и оно. Кабы и с ролевыми играми такого не получилось.

Позвольте немного понострадамствовать. Т.е. попытаться предсказать судьбу жанра RPG. Сразу предупрежжу, что подойти совсем непредвзято я не смогу, так как жанр этот мне дорог. Хотя бы как память. Поэтому я отталкиваюсь от следующей аксиомы — жанр CRPG будет жить. А теперь попытаюсь объяснить — почему.

Ну, во-первых, печальная судьба RTS определялась банальной причиной — жанр сам себя и удшил, об разно говоря, перекрыв себе кислород гигантской масой однообразных штамповок. RPG такого, вроде бы, не грозит — слишком уж многогранен этот жанр и слишком высок его потенциал. Можно даже сказать, что потенциал этот практически нескончаем, так как в бесконечности ролевой жанр стремится к утопической жизни. Т.е. к миру, где можно жить так, как нам того хочется и как нам это нравится. Заманчиво, верно? И исчерпать эту мечту до самого конца, по-моему, не так-то просто.

Во-вторых, и это главная причина, ролевые игры не опираются на самые последние писки науки и техники. Они делают ставку на фантазию. Вспомните «Лабиринт отражений» С. Лукьяненко — там мир моделировался ЧЕЛОВЕКОМ (правда, для этого приходилось владеть в транс), в то время как компьютер лишь ПОМОГАЛ ему создать нужные образы. Грубо говоря, несколько схематичных штрихов на экране — а человек видит перед собой какой-то реальный объект. Мозг сам достраивает все необходимые детали, причем делает это со скоростью гораздо большей, на которую способны даже все существующие компьютеры вместе взятые. Точно так же и в ролевых играх — нас лишь слегка подталкивают, дают определенную пищу для ума, схематичные наброски, а мы уже, в свою очередь, с помощью фантазии и воображения превращаем это в полноценный мир, сколь угодно глубокий и проработанный. Простейший аргумент — вспомните игры, которые были с десяток лет назад. Ведь играли в тех же Бехолдеров, Элиту и в прочие запыленных хиты, которые тогда казались верхом технического совершенства. Почему они тогда потрясали воображение? Скажите: не с чем было сравнивать? Как бы не так — просто оглянитесь вокруг и окиньте взглядом реальный мир... Нет, тут дело совсем в другом — работала фантазия. Причем на всю катушку. Сейчас ее роль все больше подменяют сверхбыстрые процессоры да навороченные акселераторы, которые делают краски ярче, а объекты реальнее... Я не спорю, технический процесс в этой области — замечательная штука, но в плане за мегапиксели в секунду (Господи, уже давно 32-х разрядный GameBoy появился — куда катится этот мир!) не нужно забывать о том, что воображение не должно атрофироваться и заплыть жирком. Но, судя по последним вышедшим играм и анонсам, разработчики это понимают. И это очень весомый аргумент за выживаемость жанра.

Конечно, все это не означает, что CRPG будут всегда бежать на полкорпуса впереди всех других жанров. По законам жития будут и спады, будут и взлеты. Это нормально. Главное, чтобы не забрести ролевикам ненароком в тупик, из которого будет лишь один выход — в морг. Ладно, оставим мрачные мысли...

Востульюясь несколько избитым клише, которое, однако, как нельзя лучше подходит для финала. Итак, жанр жив, жанр жив и жанр останется жить. И на этом поставим точку. А впрочем, нет, не точку. Пусть финальным символом оптимистической ноты станет восклицательный знак!

© X-FILES

Окончание. Начало на стр. 002

Благодарю вас всех за интересные и обзорные статьи, которые лучше, чем те, в Германии, и особенно большое thank's Дмитрию Эстрину и Вячеславу Назарову - вы мои любимые авторы.

Ну всё. Пока. Auf wiedersehen.

P.S. Насчёт моего объявления в 21(54) выпуске. Пусть и паданы пишут. Особенно те, которым понравился «Горький 17».

P.P.S. Вообще-то я чуть-чуть наврал. Мне 14 только 17.12.99 исполнится, так что присылайте письма, открытки и эмейлы с поздравлениями.

P.P.P.S. У кого проблемы с немецким или если кто-то никак не может сделать домашки по немецкому языку, обращайтесь ко мне. Постараюсь помочь.

Сразу перейдем к диску. Как вы, возможно, могли заметить, IE в последних выпусках не было. А QT и MP занимают не так много места, чтобы вместо них можно было бы поставить GTA2. Кроме всего прочего, некоторое время уходит на печать журнала и тиражирование диска, так что некоторые задержки неизбежны. Вновь задаю надоевший вопрос: готовы ли вы смириться с половиной устаревшей информации и, соответственно, увеличившейся стоимостью журнала в случае его выхода раз в месяц? По поводу девочек в «Обратной Связи». Честно говоря, мы сами не знаем, почему они там нарисованы, однако пришло гигантское количество анонимных писем с просьбой прислать им их по почте в любом виде. В смысле картинки, конечно. По поводу противостояния двух игрушек... Лицо я думаю, что в конечном итоге побудит Unreal Tournament. Вся редакция с этим согласна. Что будет на самом деле, покажет время. Спасибо за комплименты ;-).

РИВЕТ, «СИ».

С недавнего времени мне очень стала нравиться твоя рубрика ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ HOTLINE, и самое привлекательное в ней то, что можно поучаствовать самому. И вот у меня наконец дошли руки и я пишу тебе письмо.

Хочу начать с того, что, прочитав #52 и письмо Dark Blade о том, что на самом деле нам по-настоящему нравятся только те игры, с которых мы начинали. Прав он в одном - игры действительно становятся лучше, но то, что полюбившиеся нам с начала нашей геймерской карьеры игры мы и сейчас ставим на первый план перед современными - ничего «подводного». Соглашусь с тем, что да, при прохождении Вульфа у самого текли слоники, да и не только у меня. Но после выхода DOOMa Wolf сразу же был забыт, в него играли только те, у кого были двойки или 1mb оперативки :(. Потом появилось следующее поколение игр - Quake яркий пример, и постепенно все перешли на Quake. Объясняю почему: какое было главное отличие между Wolf3D и DOOM - сетевая игра. В Quake - преимущество перед DOOM - трёхмерность, многоуровневость, новые возможности для deathmatch - rocketjump, lightjump. В DOOMe можно было сделать и teamplay, и CTF, и даже я видел OpenGL версию, но это привлекало только самых ярых фанатов DOOM, хотя их не мало, но далеко не большинство. Все остальные думеры стали квакерами, даже Thresh начинал с DOOMa, но побеждал в Quake.

И не надо упрекать старшего опера Гоблина за то, что ему нравится только Q1, это не так. Речь шла не о таких же бедных текстурах как в Q1, а о слишком яркой палитре в QIII, и не о том, где лучший вид оружия, а о deathmatch'e в целом, ведь никаких в принципе сильных нововведений не было. Подождите перечить. Та же трёхмерность, больше полигонов, новые крутые эффекты (один вид озверевшего чего стоит), но чего-то кардинально нового в

сам deathmatch это не вносит. Есть несколько доработок - прозрачная поверхность воды, хотя в Q3Test воды пока нет совсем, в Q2 там, где это пригодилось бы, почему-то не сделали, Q2DM1, хотя возможность была, а в Q1 намного интереснее было бы играть с прозрачной водой в Q1dm3. Ещё Q2 внес railgun, SIN и Half-Life - снайперку, в QIII реализовали это всё объединить. Но вспомним Team Fortress под Q1, разве не то же самое было, только без красивого следа. И в добавление - QuakeIII-Arena - сетевая игра, и именно на это делал Гоблин ударение. SAM Д. Кармак слушает советы заездных квакеров, и вот результат - появился новый уровень с мрачными текстурами а-ля Q1dm6, но с криками поверхности и т. д. И все, кто до этого ещё валился в Q1-2, быстро пересели на тестирование Q3Test. А если ещё и ракеты просятся и летать пошуст्रее станут, например, с ускорением, то и разговоры хвалебнее станут. А насчёт движка никто ничего плохого не говорит, «он прекрасен спору нет». Ведь так? А?

И всё, что я сказал выше, можно сказать и о других играх. Я что-то не вижу, чтобы большинство сейчас играет в C&C или в WarCraft2, не говоря уже о Dune II. Хотя маньяки есть, но это единицы.

Из всей многочисленной армии геймеров я хочу выделить два основных, так сказать, рода войск - это те, кто, в основном, играют в 3D-Action и RTS, и те, кто любит RPG и походовые игры. Не брезгуют они играми и других жанров, но истинное наслаждение они получают только от своих любимых жанров. Ещё есть небольшое подразделение спец. войск (спецназ или маньяки), которые играют во всём в буквальном смысле и даже в давно забытые игры. Я сам парочку таких знаю, этим летом я закончил Одесский политех, и когда жил в общаге, у нас была большая локальная, все студенты, кто имел машины, в неё входили, представляете, какая была учёба - 33 машины в сети, крайние не всегда видят друг друга, глюки, но это пустяки, играли или пробовали во всём, что только можно было играть по сети. Так были такие, кто и в Quake классно десмачились, и в M&M VI-VII неделями втыкали, не говоря о Героях, Diablo, Half-Life, StarCraft, C&C и т.д., а когда всё надоедало то на короткий срок - на короткий - и в Kings Bounty попускались. Но не ставили старые игры выше новых, а лишь делали маленьку передышку, чтобы с новыми силами взяться за босса из KingPin или выиграть Tournament в NFSIII или Unreal.

А также я понял из письма Dark Blade, что его жанр RPG, а Quake и deathmatch не его любимая тема. Ведь в RPG играх графика на первое место не ставится, в основном вся их ценность в самом процессе игры, в продвижении персонажа, наборе опыта, силы и т. д. И в этом жанре действительно никакая графика не сможет сделать игру хитовой, если плох сюжет и недостаточно проработана система характеристик героя. То же я уже говорил о дэзмаче. А как классно бы смотрелась Might&Magic VII на движке от QIII или Unreal, а эрпегешники? И приводимый пример о друге, который считает elite лучшей игрой всех времён и народов - ну и хватанул же друг, я думаю, что просто друг не видел Privateer 2. Но может я и ошибаюсь.

А теперь надо поговорить о журнале. Я для большей объективности покупаю два журнала - Ваш СТРАНА ИГР и Навигатор Игрового Мира. На приставках я играл давно, и

то только на Денди, поэтому сейчас меня интересует только PC. Интернета у меня нет и бывает очень редко, да и не люблю я с монитора читать, люблю только скрины рассматривать. И ещё мне нравится об одной и той же игре из разных источников читать, так информация более обширная, что ли, получается. Рекомендую всем, кто не хочет деньги на фуфло потратить и с продавцами потом, мягко говоря, отношения портить: «Что эти вы мне за игру, дескать, подсунули, я же не такую просил», а у продавца вкуста совсем другой, вот он и посоветовал то, что ему нравится. Ведь сам просил: «посоветуйте что-нибудь интересное». А так и демо-версия тебе, и описание. Но я не из-за этого оба журнала покупаю, просто я считаю эти издания лучшими из русскоязычных изданий об игровом мире (перейти на англоязычные мне пока слабо, но это пока ;)). Непосредственно о СИ хочу:

а) похвалить: молодцы, кризис пережили стойко, исправно снабжая нас всевозможной геймовой информацией в военно-полевых выпусках, новое качество печати, дизайн и бумага финская тоже ничего, рубрики неплохие, написаны и подобраны со вкусом, радует появление уголка Гоблина, ну и обратная связь без комментариев;

б) покритиковать:

что за технические причины такие были, что уголка Гоблина уже два раза не было? А? Попсорились - помирились, места не хватило - добавьте патру-тройки или вместе того же прохождения Prince of Persia 3D, кому оно надо? Раньше это была ИГРА, а сейчас посредственная

бродилка и всё. Вот один мой друг увидел у меня новый номер СИ и сразу давай уголок Гоблина искать, ан нет и аж обиделся неимоверно, «не буду, - говорит, - читать я больше этот журнал», вот. Но потом таки почитал, слегонца. Жаль, я с Гоблином не знаком, но пишет он отлично и стиль у него собственный есть, по нему его безошибочно узнаешь. Кстати, некоторые авторы статей СИ пытаются ему подражать, не надо, вырабатывайте свой стиль, и не говорите мне, что это не так, я всё равно буду думать, что это так, потому что это и так так :). Пишет старший оператор только про то, что у него хорошо получается, а про то, что не получается - не пишет. Может скоро появится ещё один старший опер и станет писать о RPG играх так же прикольно, как о 3D-Action, и эрпегешники ворчат пересстанут ;) Вот что им не хватает!

Ещё Вам надо спрошнуть что-то делать с лянчом диска - поборнее загрузку и интерфейс, а то прям как какой-нибудь KingPin или Unreal, а то и Trespasser грузится. Или если совсем лень одолела (сам такой), то хоть картинку какую-нибудь новую вставьте и музыку потяжелее, даже у программы ВРЕМЯ заставки иногда меняются.

Далее. При последнем обзоре 3D-ускорителей тестирова-



Quake III : Arena



GAME CITY CLUB

клуб компьютерных игр

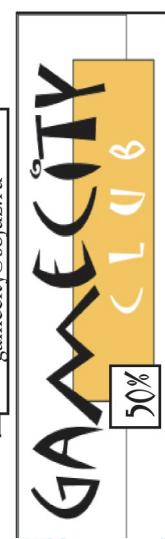
ул. Вятская, 27
(м.Савеловская)

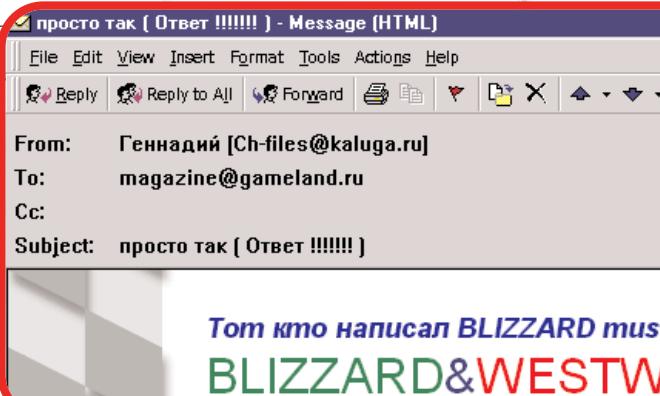
тел. 285-0923

с этим флаером по будним дням скидка 50%

gamecity@sojuz.ru

50%





Sent: Сб 13/11

ние было произведено в каких-то левых (кроме FR) с точки зрения геймеров тестах, не спорю, эти тесты высокотехнологические программные продукты, предназначенные для профессионалов в области 3Dhardware, но журнал-то для геймеров, вот и лучше было бы по моему показать, сколько та или иная карточка выдаёт fps в современных 3D-играх. Ведь эти карточки для этого и делались, так будет значительно интересней, наглядней и понятней для простых геймеров. Вот тут-то и можно делать окончательный вывод - какая карта лучше, и расклад может быть совсем другой. Просу рассмотреть данное замечание.

Да-авно хотел написать Вам по поводу ваших, так сказать, лучших «десятков» или Хит-парадов игр. Допустим, я вижу, какая игра на первом месте, но в следующем номере всё меняется, и непонятно - то ли игру уже забросили, то ли она на 11-ом месте или... Раньше, ешё до кризиса, у Вас был неплохой Top50 и PC и Video, зачем мне знать, во что играют в какой-то Японии, вот Российскую лучшую 10-20 я бы в 10 раз внимательней просматривал. И, Вы знаете, есть такое понятие, как продолжительность времени, которое игра находится в чарте. В НИРе это всё есть Top100, но раз в месяц. У Вас Top50 и PC и Video в мире и Top 10-20 по России да ёщё и два раза в месяц - кульно. Перед самым началом кризиса было в СИ такое нововведение, как возможность отделения от основного журнала брошюры с тактикой и прохождениями. Неплохо было бы и сейчас так. Я понимаю, придётся перейти на другой вид скрепления журнала, со скрепок на клей, но я и не кричу - чтоб сразу, по возможности. У Вас уже был такой переход, должны остаться кой-какие наработки. А то попросит кто-то прохождение - давать приходится вместе с журналом, а потом ни того, ни другого. И постер не придётся скрепками того, во ведь честне забыл, записался, ПОСТЕР, ну зачем целых три скрепки, даже для журнала в два раза толще достаточно двух «таблеток».

Немного о спец выпусках - недавно купил C&C TIBERIAN SUN, честно говоря, я разочарован. Печать - наверное, финны лучшие печатники, чем россияне, да и за такие деньги могли бы тоже в Финляндии напечатать и на бумаге, на которой можно не только текст печатать. Оформление - лучше всего оформлена обложка, далее маленькие, наложенные одна на другую фотографии героев и фрагменты видео. Больше половины выпуска прохождение, причём с огромными картами, а текста почти столько, сколько и в самом оригинальном журнале. Я думаю, прохождение можно было сократить до трети выпуска, а фотографии - побольше и ещё пару каких-нибудь статеек прикольных о TIBERIAN SUN, типа «Санитаров подземелий» Гоблина о QI. Под конец хочу выразить своё неудовольствие по поводу ошибок в статье из последнего номера об игре «Горький-17» в самой середине журнала #54. Автор - Сергей Драгалин. Цитирую: «... гарный хлопец с Украины», наверное автор хотел написать слово Украина по-украински и совершил в нём целых две ошибки - правильно Украина. Если нет украинских шрифтов, то лучше написать русскими буквами. Если автор не знает украинского языка, понимаю, ему это незачем, но зачем афишировать это? А приколоться над хохлами можно более тоньше и прикольней. Просу разобраться с этим вопросом и наказать виновных :). Всё, можете вздохнуть и расслабиться, критика окончена. К сожалению, она получилась чуть больше, чем похвала, но её ёщё можно назвать как «Полезные советы».

((А ёщё в последнем номере есть глупости со шрифтами на странице 002 и на третьей обложке. Вижу первый раз :(.)) Напоследок парочка вопросов: ...долго думал над вопросами, но оказывается я всё знаю, уже прочитал в СТРАНЕ ИГР. А ламерские вопросы - типа как настроить мою риву, задавать не буду ;)).

P.S. Всё, закругляюсь. Так держать и немного лучше! Если Вы моим советам не последуете или мое письмо не напечатаете... я все равно буду читать Ваш журнал. Пока!
Юрий Наговицын aka NAGAN.
г. Одесса.

Что тут можно сказать? Во-первых, большое спасибо за обстоятельныйнее письмо, из которого, кажется, не ускользнула ни одна проблема. Во-вторых, все было принято во внимание. Хотелось бы прояснить ситуацию с хит-парадами. Дело в том, что публикуются в журнале хит-парады продаж игр (кстати, это самый объективный показатель). Ну, а по причине слаборазвитости лицензионного рынка в России создание подобного хит-парада лишено всякого смысла. Вот когда ситуация изменится к лучшему, будьте уверены, мы обязательно обратим внимание и на Россию.

Приветик, «Страна Игр»!

Уж прости, что нет возможности писать тебе по-чаще. Но уж пишу я всегда по делу. Однако повод написать отнюдь не веселый, отнюдь! Речь пойдет о компьютерных играх и аниме. Точнее о том, что, почему-то, эти две прекрасные вещи являются абсолютно несовместимыми 8-(. Как вы уже наверное догадались у меня есть компьютер, и мне нравится, даже очень нравится, так называемая японская тематика. Уж не знаю почему, но японцы умеют делать не только электронную технику, но и игры, которые зачастую и происходят от японских мультсерериалов - аниме (к слову «игры» я умышленно не дописал приставку «видео», еще с надеждой на то, что это разрешимая проблема). Кстати, о одного такого мультсерайла, который называется «Sailor Moon», все для меня и начались. Какой там только сюжетик... а?, а музыка... просто-таки шедевр 8-() !!! В Самаре, конечно, ничего такого, напоминающего аниме, нет. Поэтому пришлось с количеством дней искать в инете «музон» или какие-нибудь заставки и еще столько же все это качать, на что я «убил» кучу денег (скажу сколько - не поверите). Ну ладно, благо нашел отличный сайт - www.lizard.net/Compleat, да и песни там в mp3 формате. Теперь у меня их 103 штуки (!!!). Но, недавно на этом сайте увеличили надежность, расширив стойкость шрифта до... 128 разрядов. Вы понимаете, что это значит? Теперь туда можно заходить разве только за тем, чтобы полюбоваться дизайном и покусать ногти, а скачать что-либо не удастся %), но если только вы будете находиться на территории Канады или Соединенных Штатов - тогда можно! \$8-R. Выход, конечно, есть: можно наведаться в саму Японию или... познать хакерское ремесло. Не вселенские перспективы. Так что я вовремя хоть кое-что успел. У меня также есть 78 видео заставок и 3 полных серии, на японском языке, конечно. И это все относится только к мультсерериалу «Sailor Moon», который содержит 200 эпизодов! У нас же, в Самаре, показали только первые три части, а где еще две???. На самом интересном, называется, «обломали». А как же инет? - спросите Вы. Да, там есть все серии, на сайте SenshiTV, например. Но что бы там дождаться своей очереди для скачивания только одного эпизода, нужно просидеть черт знает сколько! Я за такие деньги в Японию смотрюсь и куплю все там, да еще в оригинал! А все это к чему? Да к тому, что аниме популярна не только в самой Японии, но и далеко за ее пределами, но, конечно же, не в России! Результат - до нас ничего не доходит (знакомо, да?). Говорю про Самару, поскольку там и живу, но это, поговарывают, деревня там какая-нибудь, и практически все, что есть в Москве, лежит и у нас... И лежат те же самые аниме игрушки ... для видеоприставок.

Ну, назовем хотя бы всем известную серию Final Fantasy. И уж кому как не Вам знать причины отсутствия анимэ игр на PC. Да не напрягайтесь 8-)). Японцы - «авторы» большинства видеоприставок в мире. Они же - разработчики большинства анимэ игр, делающихся на эти приставки с ориентацией на японскую аудиторию, которая предпочитает эти самые видеоприставки компьютерам. Дедукция. Вы только взгляните на хит-парад Японии, еще называющийся «все форматы», когда там можно написать «PS, DC и GB»! Порой даже хочется рвануть в магазин и купить PlayStation или еще что-нибудь в этом роде. Но зачем, когда у меня дома стоит P-II 500 со 128 метрами и акселератором? Вспомним ли я «графику»? Ах да, чуть не забыл про «событие года» - выход анимэ игрушки на PC - Oni!!! Знаете, ощущение такое, что выходит своего рода первая игра на PC. По существу, так оно и есть...

Все это, вообще говоря, похоже не более чем на дикие вопли в пустыне, которыми я Вас, наверное, уже утомил. Ничего, выучу японский - и им напишу 8-). Теперь перейдем к полезной информации, поговорим о вашем журнале. Классно, сильно, профессионально. Несмотря ни на что. Что же касается поднятой Вами дискуссии относительно кодов, взломов и прохождений. А вот что: коды - это для тех, кому неинтересны игры, кому неинтересно их проходить. А зачем им мучиться, когда можно набрать комбинацию клавиш и попасть в следующий уровень или получить бессмертие? Тогда зачем, спрашивается, разработчики днами и ночами вымучивали свою детище? (Тогда зачем, спрашивается, разработчики сделали возможным применение кодов? - Д.Э) То же самое касается и взломов. Теряется смысл игры, сюжетная линия и т.п. (зависит от игры). Конечно, я не явный противник кодов и иногда ими пользуюсь, но только когда сам пройду всю игру. Коды не могут помешать настоящему геймеру насладиться игрой: он просто не будет их использовать, до поры до времени. Иногда коды сильно помогают при каких-нибудь багах в игре. Так что здесь никаких проблем - можете и дальше их опубликовывать. А вот прохождения - это лишнее (имхо). Сейчас игры содержат порой несколько сюжетных линий! А пройти игру два раза одинаково - ох как сложно. Поэтому Вашу тактику прохождения уважающий себя геймер если и посмотрит, то только из чистого любопытства. Всяческих Вам успехов!

С уважением, Сергей В. eternal@senshi.net

Письмо про анимэ игры и вообще японскую тематику в играх мы получили впервые. Но, что радует, все-таки получили. Что можете ответить, господа? Кстати, позволю себе не согласиться с тем, что прохождения игр в журнале никому не нужны. Как ни странно, все-таки нужны. Но - вам слово.

Здравствуй «СТРАНА»

Я хочу переписываться по e-почте с пацанами и девочками, которые любят халять и играть в разного сорта игры Е-МЫЛО: yar-frayde@mtu-net.ru

Письма приходят и уходят, а читатели продолжают смеяться. Честно говоря, я так и не понял смысла последнего сообщения. Шутка, наверное, только абсурдом от нее веет самым взараправдашним:

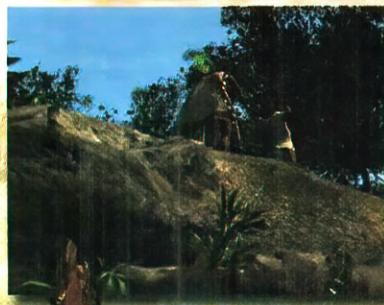
Привет «СИ»

Мне 15 лет. Я хочу переписываться со всеми, кто любит гонки и интернет. Сергей. Sergei@romjk.koenig.ru Это можете не опубликовывать, но дайте plzz коды к Quake 1 по сети.

Ацтеки

Проклятие

Золотого Города



Колоритная приключенческая игра, в которой судьба обычного юноши-охотника невероятным образом переплется с судьбой целой Империи. Действие разворачивается в далеком 1517 году до нашествия испанских завоевателей. Вас ждут более 30 часов увлекательных приключений в столице империи Ацтеков - Теночtitлан, общение с более 50 персонажами, десятки видеороликов.

- Уникальный полномасштабный движок, прогрессивные технологии Omni3D, дающий возможность взора окружающего пространства на 360° во всех направлениях.
- Технология OmniSync сделала анимику всех персонажей чрезвычайно реалистичной и выразительной.
- Арт-стаж, музыка, архитектура, быт древнего народа были воссозданы на основе реальных исторических фактов, а также произведенных раскопок и специальных исследований. Консультантом проекта выступил профессор Парижского университета.
- Игра снабжена подробной энциклопедией.
- Сделанная с душой полная локализация проекта.



Системные требования:

P166 или выше...

32 Mb RAM или выше...

Три color видеокарта

Звуковая карта



По всем вопросам закупок обращайтесь по
тел. 250-0665, 250-0765 факс 250-1367

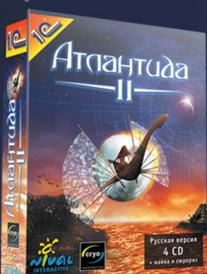
Русс
Проект-МультиМедиа
WWW.RUSSOBL-M.RU

cryo
INTERACTIVE

Атлантида II

приключенческая игра,
не похожая ни на одну другую

Игра продаётся в
2-х комплектациях:



подарочная



экономичная

Три дороги
Две части Силы
Одна легенда

Мир Атлантиды ждёт Вас

www.nival.com/atlantis2



Нелинейный сюжет
разворачивается в пяти странах,
которые можно исследовать в
любом порядке (Китай, Юкатан,
Тибет, Ирландия, Шамбала).

Более 60 трехмерных
персонажей участвуют в
диалогах. В их мимике и
движениях ощущается
неподдельная реальность.

Потрясающая графика,
звуковое оформление и
многочисленные анимации
создают живой и естественный
мир.

Полный перевод на русский язык, профессиональный звук.

Atlantis II © Cryo Interactive Entertainment - All rights reserved. Атлантида II © Cryo Interactive Entertainment, Nival Interactive, фирма "1С"

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»**

Москва

ул. Смолыня, 24А, маг. «AI+»
(м. «Речной вокзал»)
Комсомольский пр-т, 28 (МММ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50,
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр Детской Мир», центр. линия,
1 этаж, «Школа ХХI века» (м. «Белорусская»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярославская, 19 маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авiamоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авiamоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ТД «Оasis Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12,
маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Книголюбитель»,
(м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир
Печати» (м. «Белорусская»)
ул. Тверская, 8, маг. «Москва»
(м. «Чеховская»)

Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт»)

Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-15»
(м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
(м. «Октябрьская»)
Абакан
ул. Щепкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Армавир
ул. Ковпака, 264
Архангельск
ул. Тимма, 7
Барнаул
ул. Депутская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Владимир
ул. Московская, 11
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Домодедово

ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинградский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
Новгород

Новосибирск

Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Даэrbenes, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большaya Садовая, 70
салон «Лавка Гэндалльфа»
Самара
ул. Ерошевского, 3-219
Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т, 1, оф. 304

Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецковская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Акс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «Маритом»
наб. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пуане, 16, Компьютерный салон

«IBKS»

Axtra, 12
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12A
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузаная, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»; «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Хулиганский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-я Парковая, 62-64 (м. «Шелковская»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8; Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»).